UNE EQUIPE AU SERVICE DE L'AMIGA

N°11

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N°11 - JANVIER 1995 - 35 Frs

WORLD OF AMIGA
QUE VA DEVENIR LE STANDARD ?

INTERVIEW ET DOSSIER :
ARTHUR AU SUPERGAMES.

AMIGA-CONCEPT UN AN DEJA !
LA REDACTION TRACE UN BILAN ...
CORPORATION : LA CERISE SUR LE GATEAU

N°11 BIS AMIGA CONCEPT
PREMIER MANAGER 3
Encore du Foot mais pas des moindres avec ce titre de Gremlin
Tous Amiga - 1 Mo RAM MINI

N°11 AMIGA CONCEPT
CORPORATION LE JEU COMPLET
C'est de l'aventure, du rôle, de l'action ... Merci CORE DESIGN
Tous Amiga - 1 Mo RAM MINI

2 disks dont un par coupon !

LE ROI LION
APRES LE FILM... LE JEU !



SUBWAR 2050
LA REVELATION DES SIMULATEURS DECOMBATS SOUS-MARINS

© DISNEY



Belgique : 250 FB - Suisse : 9,80 FS - Luxembourg : 245 FL - Dom - Tom : 35 FF

Amiga Concept 47-49 Bld Jean Jaurès 78800 HOUILLES
Amiga Concept est édité par **DELTA PUBLISHING GROUP.**
SARL au capital de 110 000 Frs.
RCS Versailles B393 290 218.
Siège d'activité : 47-49 Bld Jean Jaurès 78800 HOUILLES.
TEL : 39 15 72 55 (Direction)
39 15 73 92 (Rédaction)
39 15 72 88 (Rédaction)
39 68 05 91 (Abonnement)
FAX : 39 15 72 56
Siège social : 55 rue Henri Richaume, 78360 MONTESSON
Gérant : Jérôme Quétard
Associés: Imré Antal, Alexandre Bel, Jérôme Quétard, Yann Samama, Michèle Tronel, François Perret.

Directeur de publication : Jérôme Quétard (39 15 72 55)
Assistante de direction : Isabelle Hug (39 68 05 91)
Responsable publicité : Gérard Terbarséghian (39 15 72 55)
Assistante de publicité Anna Dos-Santos
Service juridique : Michèle Tronel
Illustration et BD : Julien GRYCAN
Chef maquettiste : François Perret
Maquettiste : David Brismontier

Rédacteur en chef : Imré Antal (39 15 72 88)
Rédacteur en chef adjoint : Cyril De Graeve (39 15 73 92)
Rédacteurs: Séverine Ducly, Alexandre Bel, David Brismontier, Damien Bancal, Fabien Bonnargent, Stéphane Gabillot, Farid Berrais, Sebastien Mezière, Frédéric Rousseau, Daniel Caux, Fabien Dupressoir, Christian Lopes.

Abonnements : 39 68 05 91

Flashage : JANJAC
Amiga Concept est imprimé par SNIL Imprimerie
N°ISSN : 1251-7828
Dépôt Légal : à parution
Commission paritaire : en cours

Distribué par NMPP
Service de vente et réassort : (points de ventes, Kiosques)
SUD Presse Communication
169 av des Etats Unis
31200 TOULOUSE
TEL : 61 57 28 79
FAX : 61 57 32 52



Je vais éviter les salamecs d'usage de début d'année mais je ne peut m'empêcher de souhaiter à l'Amiga une année prospère, ou du moins plus heureuse que la précédente. Inutile également de vous dresser ici un bilan de cette année passée avec les déboires de Commodore puisque, avec les rédacteurs du magazine, nous vous avons concocté un dossier spécial sur les impressions que 1994 laissera en chacun de nous. Vous aurez sans doute remarqué qu'à la nouvelle année, c'est un anniversaire d'AMIGA-CONCEPT qui se fête et, malgré le pessimisme de certains agents économiques, vous pouvez être persuadés que ce ne sera pas le dernier. Il nous fallait un cadeau à la mesure de l'événement et il vous est offert accompagné du magazine : CORPORATION, le jeu complet issu des laboratoires de recherche de CORE DESIGN (ne doutez-pas, il s'agit VRAIMENT de la version intégrale, au seul détail que la petite intro a disparue pour permettre au jeu d'être contenu en une seule disquette). Vous évoluerez à la DOOM, durant des nuits entières, à travers ce jeu de rôle et pour vous, mais seulement pour vous, on ne s'est pas contenté de vous retranscrire le manuel d'instructions en anglais, mais traduit en français (merci Stéphane !) il vous sera bien plus pratique. Pour bien commencer l'année, sachez que nous avons recueilli d'excellentes nouvelles à l'occasion du WORLD OF AMIGA, qui s'est tenu à Londres à la mi-décembre : à savoir d'une part, que Pleasance a abouti favorablement dans sa quête (ouf !) et que la production d'Amiga reprendrait en Avril prochain (ce sont ses propres dires), je laisse votre sagacité en tirer les conséquences... Paradoxalement à cette crise qui frappe notre machine, beaucoup de titres déferlent sur Amiga (Noël en est la cause), mais le plus drôle (ou le plus tragique) c'est que la qualité est plus que jamais au rendez-vous... Allez, je vous laisse découvrir tout ça, par vous même... Et n'oubliez-pas que l'Amiga a autant besoin de vous, que vous de lui !

Imré ANTAL
tapette en chef !

JEUX DU MOIS



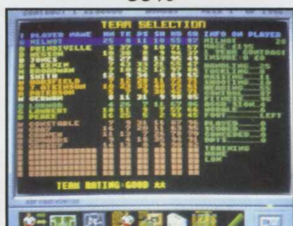
SUPER STARDUST
94%



TOWER ASSAULT
91%



DREAMWEB
89%



PREMIER MANAGER 3
86%

LEGENDE
- Informations générales
- Rubriques ludiques
- Rubriques techniques
- Les délires de la rédac'
- Les «spéciaux» d'AC

Illustration de couverture :
Le roi lion (C DISNEY) et SUBWAR 2050

LISTES DES ANNONCEURS

WORLD OF AMIGA

Après le World of Commodore de Cologne, salon dont j'ai eu beaucoup de mal à me remettre à cause des prix particulièrement bas, je piaffais d'impatience de filer, via l'hovercraft, pour Londres. Donald Pleasance, l'assassin futur des Bill Gates et des Steve Jobs avait prévu un passage express le vendredi pour une conférence de presse. J'avais donc pris dans mes bagages, un des rares revendeurs Amiga en France (si, si, il y en a encore du coté de Béthune). On pouvait espérer y rencontrer des centaines de revendeurs français, allons messieurs la city n'est pas loin et pourtant, à part Turtle Bay Direct et SoftOne (félicitons-les), je n'en ai pas vu d'autres. Pour le 11ème anniversaire de l'Amiga, l'organisateur Kieron Sumner avait misé sur la passion du meilleur ordinateur au monde. 75 participants ont répondus présents et pas n'importe lesquels, mais jugez plutôt....

La majorité des éditeurs et développeurs, étaient présents. D'ailleurs, à ce propos, un grand distributeur de produits Amiga ayant viré sa cutie pour le monde PC & Mac me confiait lors du Supergames que Newtek (le fabricant des célèbres VideoToaster & de Lightwave) ne se déplaçait jamais hors des USA pour présenter ses produits. Pourtant un des créateurs de cette carte présentait les extraits vidéo des dernières séries TV américaines. A ses cotés, Digital Products montrait que, grâce à son Personal Ani-mation Recorder et à Lightwave, on pouvait enregistrer de longues animations sur un gros disque dur et ce en temps réel. Ramiga International présentait lui le meilleur moyen de gonfler le plus petit Amiga en station graphique professionnelle : les cartes accélératrices DKB Mongoose (68030 à 50 Mhz avec copro à moins de 4000 frs) faisaient fumer les 1200 du stand. Un super-



be Raptor Plus de couleur noire, assurément pour porter le deuil sur le PowerMac, trônait entre deux tables. Croyez-moi, pour près de 120000 Frs on a une Silicon Graphics interfacée Amiga ; 8 machines, via une liaison Ethernet, peuvent bénéficier de la puissance 64-bits pure. Cher, certes, mais radicalement, euh..., radical. De plus le Video-Toaster en version PAL (Passport 4000) était en démonstration et en vente. Blittersoft nous annonçait encore un peu de retard dans la distribution du module Cyrix 586i


Bien cool le père Pleasance, T-shirt et basquettes.

(émulation PC) pour la carte Emplant qui permettra à un 4000 normalement constitué de faire tourner Windows NT 50% plus vite

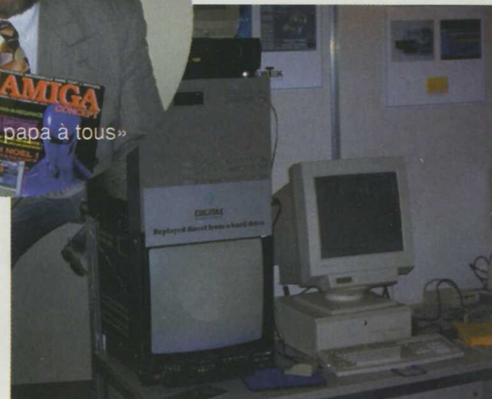


qu'un Pentium 90. HiSoft, en présentant son adaptateur PCMCIA/SCSI pour A600/A1200, a remporté un franc succès puisque c'est plus de 7 périphériques SCSI qui peuvent être raccordés. A vous les lecteurs CD-Rom, Syquest, Floptical, et bien d'autres. La Cyberstorm (68060 à 50 Mhz) posait fièrement devant un écran où elle affichait ses performances face à un 4000 de base. Impressionnant les 82,190 Millions d'Instructions par Seconde (MIPS), 5 fois et demie plus rapide que la carte mère de base !!! Au même endroit on parlait de la nouvelle carte graphique 24 bit CyberVision et surtout de ses performances du type transfert mémoire du blitter 64 bit en 100 Mbyte/sec : imperceptible lors d'un rafraîchissement d'écran par exemple. On applaudit Phase5 qui s'était déplacé de Francfort.



DP : «Notre papa à tous»

Question : Qu'est ce qui est fidèle depuis 17 ans envers Commodore ?
L'Independant Commodore Products Users Group



(ICPUG), un groupe de fétichistes de la marque qui, depuis tout ce temps, a eu l'occasion de tester toutes les machines de la marque. Toutes ? Oui ! De la plus vieille des calculatrices au P.E.T., du Vic20 au C16 Plus 4, du C64 portable (oui, ça existe !!!) à l'Amiga 1000, sans oublier les PC de C=. Ils connaissent tout sur la marque et sur les machines et de plus ils les exposent. Tous



les deux mois, ils vous sortent un fanzine (IUCPG Journal) où vous pourrez apprendre à brancher un moniteur VGA sur votre Amiga et pourquoi MacDonald's a voulu racheter Commodore (humour anglais quand tu nous tiens). Si vous connaissez la même chose pour d'autres constructeurs appelez la rédac' on serait intéressé. Un studio de mixage vidéo genlockable, le MS2000-A de CTV à moins de 9000 Frs nous mélangeait l'image d'un pêcheur écossais et la votre sur un A4000 avec une facilité déconcertante. Une version avec TBC est également disponible à moins de 14000 Frs. Just Amiga Monthly, le magazine distribué uniquement par

courrier, fêtait son numéro 50 et en profitait pour faire une offre spécial d'abonnement alléchante.



Une pièce rare qui vaut de l'or : Le Pet de COMMODORE

Les éditeurs de jeux présents plus que jamais pour la période des fêtes présentaient les nouveautés à venir. Franchement, je pense qu'il va manquer des pages dans notre magazine jusqu'en Avril 1995 tant les titres annoncés sont nombreux. Les clones de Doom apparaissent sur Amiga et c'est tant mieux ! Si on peut faire de l'argent avec un scénario simple et des graphismes superbes, pourquoi pas ? Alternative Software présentait donc The DeathMask, un clône complet avec le fusil à pompe et tout et tout. L'avantage est que l'on peut jouer à deux sur le même écran, c'est sûrement plus



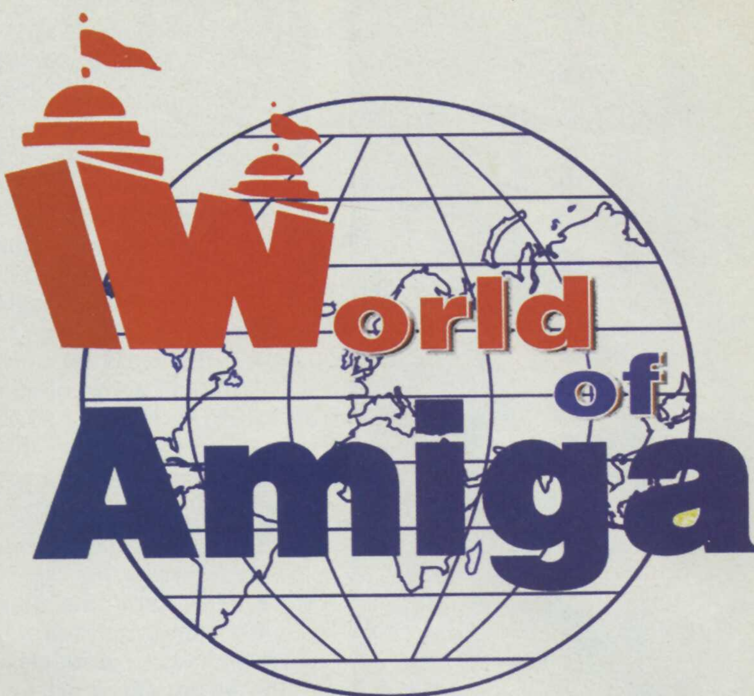
Vraiment des fondus chez Team 17

amusant comme ça. Kick Off 3 d'Anco ne rivalisera pas pour moi avec Sensible World of Soccer. Subwar 2050, Fields of Glory, Marvin's Marvellous Adventure, Le Roi Lion, Mortal Kombat II, Tower Assault, les toutes dernières nouveautés pouvaient être testées sur une vingtaine de machines. Team 17, éditeur qui a été élu par nos lecteurs comme le meilleur développeur Amiga du moment, prépare pour avril prochain un clône de Doom ainsi qu'un Alien Breed III en 3D. On se précipitait pour admirer la vidéo de All Terrain Racing, la démo que Fabien ne tâche plus pour espérer me battre l'a convaincu que Skidmarks commençait à prendre de l'âge. L'introduction de Tower Assault sur CD-32, près de 5 minutes d'animation calculée sur un Raptor, tournait en plein écran sur la télé du stand. J'avoue que si cela ne vous donne pas l'idée de vous acheter la console et ce superbe jeu, c'est que vous êtes sourd et aveugle.

Almathera devient désormais professionnel grâce à Photogenics, un concurrent direct des logiciels de retouche d'images, puisqu'il devrait s'imposer comme le meilleur logiciel d'ici quelques mois. Beaucoup de fonctions et d'options similaires à Photoshop, à la seule différence que c'est sur Amiga. Le logiciel bénéficiera de plusieurs updates qui lui rajouteront des fonctions supplémentaires tout au long de l'année 1995. Phoenix DP, le distributeur français d'Almathera, devrait vous le proposer au moment ou vous lirez ces lignes. Le test sera pour le mois prochain dans notre magazine. Almathera continue bien enten-du à distribuer films et jeux pour la console aux meilleurs prix. Un juke-box double vitesse pour CD-Rom (7 CD's en magasin), était également en vente sur le stand. Non loin de là, Digita vendait comme des petits pains son célèbre traitement de texte WordWorth 3.1 Special Edition, une version allégée permettant à un



1200 de base de le lancer. Le prix était lui aussi allégé...Un éditeur de CD-Video présentait la collection HeatWave, des films érotiques compatibles toutes machines (CD-I, 3DO, CD-32, Mac & PC-CD avec la carte FMV), ainsi que des dessins animés pour les plus jeunes. Rombo digitalisait en 2 dimensions grâce à un nouveau logiciel pour le VIDI 12 & 24 RT, mais aussi en 3 dimensions grâce à un scanner assez cher mais relativement rapide. Un magasin, spécialiste de la hi-fi automobile, présentait une Mercedes 190 équipée d'une CD-32. La console trouve sa place dans le coffre, un mini écran avec le joypad dans la boite à gants et le tour est joué. Le son de la console peut être commuté sur la stéréo du véhicule (2 fois 700 watts !!) et là on s'envole carrément en jouant à Gunship pendant que votre



voisin s'entraîne réellement à la conduite à gauche. Deux bornes Virtuality permettaient un voyage dans le monde fascinant de la Réalité Virtuelle qui n'existe pas, quoique. Un énorme stand où fleurissaient les dernières nouveautés de bornes d'arcade nous a permis de nous délasser en jouant à Ridge Racer et à Virtua Racing.


Des CD-32, sans cigle COMMODORE ? Tiens ...

Ce salon qui donnait une impression assez mauvaise lorsqu'on y entrait, en raison d'une surface relativement petite, s'est avéré être l'un des meilleurs qui puisse avoir lieu. La présence de David Pleasance et des plus grands du monde Amiga corrigeait franchement le tir et a certainement contribué à trouver un intérêt immense à ce salon. Le dimanche, Mr Pleasance déambulait avec un superbe Tee-Shirt «Camel-Jazz» et discutait avec les utilisateurs d'Amiga qui visitaient le salon. Imaginez que Georges Fornay (l'ex de Commodore France) ait fait de même lors d'un salon Atacom, non je délire c'est inimaginable. Bref, les Amigaïstes ont pu rencontrer leur idole et comprendre plus facilement que la reprise de Commodore ne pouvait être faite en trois semaines. Rendez-vous en Avril 1995, Mr Pleasance et bonne chance de la part des Amigaphiles français !

DANIEL

EN VRAC

MOLOS, C'EST ARCHOS

Vous connaissez certainement Overdrive, le contrôleur de disque dur pour Amiga, hein ? Et l'Overdrive-CD, hein ? Ben vous le devez à ARCHOS S.A.
Et vous savez pourquoi on leur serre la main ? Tout simplement parce que malgré la situation de l'Amiga, ARCHOS ne lâche pas l'affaire, c'est bien...
Trois produits sont en préparation, et leur rapport qualité/prix ne sont pas négligeables :
- Overdive + est un contrôleur de disque dur supportant la nouvelle norme Enhanced IDE. Celui-ci remplacera définitivement l'Overdrive, pour le même prix.
- Overdrive Combo est un contrôleur de disque dur avec un connecteur d'extension pour Overdrive-CD.
- ATurbo 1228 est une carte accélératrice pour A1200. ATurbo 1228 : 990F, ATurbo 1228/4Mo : 1990F, option co-processeur : 700F.
ARCHOS tél : 60.13.90.49.

Biennale de Lyon 95

Le 3ème biennale d'art contemporain vidéo, informatique, réalité virtuelle et cinéma aura lieu de décembre 95 à mars 96, au musée d'art contemporain et à l'ancien palais des congrès (cité internationale).
Cette manifestation rendra hommage aux frères Lumière qui inventaient, il y a 100 ans, le cinématographe.
Elle présentera l'actualité de la création internationale par des projections, films et vidéos, des spectacles et de conférences.

Le canard amoché

En voilà un fanzine qu'il est original ! Si vous ne voulez pas trop vous prendre la tête sur le monde informatique, en mouvement perpétuel, le Canard Amoché est le fanzine qu'il vous faut. Une rubrique sur la musique, des blagues, une rubrique technique, une chronique sur le Rock'N'Roll, le cinéma, et enfin, un peu de tests...
Z'avez vu ? C'est varié, hein ? C'est pas mal et c'est tant mieux !
Le Canard Amoché, 5 rue Vincent LUMETTA, Méditerranée Parc, 13700 MARIGNANE.
(t'as vu t'es dans le mag' !)

LISEZ LE CANARD AMOCHÉ
AVANT, IL FAUDRA ME PASSER SUR LE CORPS !
N°11
GRATOS !
SORT DE TEMPS EN TEMPS

PRAXITEL

L'EMULATEUR DE TERMINAL

Sortie d'un tout nouveau logiciel de communication pour tout Amiga, qui émule le minitel ou un terminal ANSI. Celui-ci possède trois mode de capture, une création automatique de scripts, des protocoles de téléchargement XPR, etc...



Pas de problème : vu la date de réception du logiciel, on n'a pas pu le tester à temps. Excusez-nous, ce sera pour le mois prochain, promis-juré-craché !

Vers eux ?

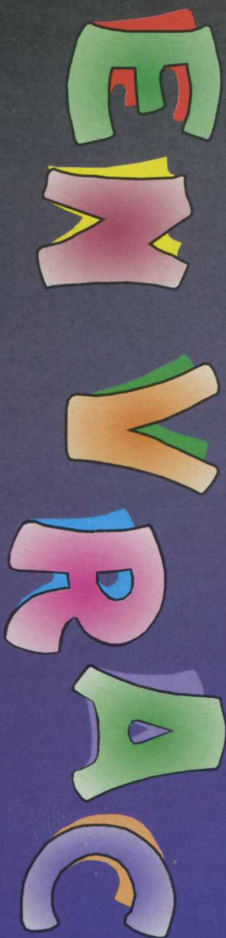
Non, Véreux !!!

Il semble que le marché de l'Amiga soit en pleine crise. En effet, des revendeurs de matériels véreux, s'en mettent plein les poches en promettant du matériel qu'ils ne possèdent plus ou pas depuis bien longtemps. Vous avez été victime de ces vendeurs indignes de la rue du Sentier. Vous n'avez pas de nouvelles de vos produits, voire plus grave du revendeur lui-même. Vous avez acheté très cher un logiciel et vous avez reçu une démo (je ne vise personne, quoique...). N'hésitez pas, contactez la rédaction par un fax ou un courrier où vous expliquerez vos périples. Ca fera peut-être avancer le shmilblik. A ce propos, la rédaction prépare un dossier sur les arnaques autour de l'Amiga. Toutes les vérités sont bonnes à dire, et d'autant plus dans la presse. Halte à l'arnaque !!!

Y'a des BUGSS,

qu'on aimerait voir plus souvent.

Le BUGSS est une association du Sud-Ouest dont la genèse remonte à 1991 et qui n'a pas été longue à se faire une réputation dans le milieu de l'imagerie numérique. Créée par quelques étudiants (et représentée aujourd'hui par une soixantaine de membres et une centaine d'affiliés), elle aspire depuis ses débuts à promouvoir le concept informatique sous toutes ses formes créatives. Déjà très présent dans le milieu (Imagina, Atacom, Faust, et même au Meeting Amiga Concept), le BUGSS avait cependant décidé de viser plus haut en organisant «le premier forum de la simulation et de l'image informatique de leur région». Notre canard avait d'ailleurs contribué à porter la bonne nouvelle et le salon qui s'est déroulé début novembre 1994 (sur une journée) fût, de l'avis de ses organisateurs, une franche réussite. Plus de 600 visiteurs ont crapahuté entre les treize stands présents, dont celui du BUGSS, et ils ont pu découvrir les divers secteurs que recouvre la création vidéo-informatique : cela allait de la simulation sur simple console de jeux aux animations de synthèse générées sur les meilleures stations graphiques du moment.
BUGSS, enchanté du succès de leur salon auprès des pros comme des particuliers et fort de nouvelles relations, se promet de remettre ça l'année prochaine ; en plus grand évidemment.



SOMEWHERE EN TETE

Someware distribue la carte Mongoose, la dernière carte accélératrice pour Amiga 1200 de DKB. Un 68030 avec un copro 68882 tous deux cadencés à 50 Mhz, on imagine aisément la puissance de la bête. Livrée avec horloge interne et un support pour barrette SIMM 72 broches standard, que vous pourrez utiliser pour monter de 2 à 32 Mo. Un contrôleur SCSI-2 sera disponible dans le début du mois de janvier. Cette carte en 0 Mo est proposée à 2990 Frs, à 3990 Frs avec 4 Megs et à 5190 Frs avec 8 Megs.
La sympathique société du nord annonce également la disponibilité d'ImageMaster 1.50c (en test le mois dernier) au prix de 710 Frs. 710 Frs c'est aussi le prix de la nouvelle version 2.0 de Pegger, ce logiciel qui compacte/décompacte en JPEG plus vite que son ombre. Pour tous renseignements : téléphoner au (16) 27-59-60-00.

CUDA s'adresse ailleurs.

Nos amis de chez Cuda Informatique déménagent très très loin de leur ancienne adresse, puisque du 9ème arrondissement parisien ils transfèrent leur local aux... 9ème arrondissement parisien. Et tenez-vous bien, ce n'est même pas la même rue, ni le même numéro (et pourtant, c'est toujours le même numéro de téléphone !). En fait, c'est pas vraiment un transfert d'activité (de leur VPC) mais carrément un show-room, ouvert à tous, qu'ils ont décidé d'inaugurer. Donc, dés maintenant, vous pouvez passer leur taper la parlotte et venir découvrir ou redécouvrir en direct-live leurs produits. Souhaitons-leur bonne continuation à leur nouvelle adresse parisienne : 31, rue de trévise - 75009 Paris.

HUGOT c'est show

HUGOT, le célèbre magasin nous annonce qu'il a de petits problèmes d'expédition avec la Poste. C'est dommage pour ses clients, mais c'est bien de nous le faire savoir parce que ça nous évite de casser à tort et à travers. A ce propos, si d'autres revendeurs ont aussi des problèmes de colissage qu'ils n'hésitent pas à nous le faire savoir. Mais si des lecteurs ont des problèmes avec des magasins du style chèques encaissés mais pas de matos, on est preneur également. HUGOT donc, disais-je, a ouvert son show-room Samedi 17 Décembre, et qui a dit que Mr HUGOT ne défendait pas l'Amiga ? Pas nous, en tout cas. Le magasin bleu sera ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h, il est situé au 106 rue de Montreuil dans le 11ème arrondissement de Paris.

Clic, Clac,

Sur ma Remington portative, j'ai écrit ton nom : PC-Task. La version 3 de ce superbe émulateur de machine à écrire arrive et permet de nouvelles choses dont on se fout royalement. Mais bon c'est plus fort que moi ça m'amuse. Le logiciel Windows 3 ou 3.1 (aussi lent l'un que l'autre) est donc désormais reconnu tout comme le mode 256 couleurs (AGA uniquement) et puis les modes vidéo MDS, CGA, VGA, S-VGA. Disques durs, souris PC, et émulation du bip ; cette fois rien ne manque pour rigoler à donf. PC-Task 3 fonctionne sur tout les Amigas, du workbench 1.2 au 3.1. Il coûte horriblement cher et n'est heureusement toujours pas distribué en France en version complète. Comment, je raconte n'importe quoi ? Non, non, il ne sera jamais distribué en France.

ENCART BIDOUILLES

ERRATUM : Aïe, aïe, aïe ! Nos tapettes de maquettistes ont encore fumé la moquette le mois dernier : je vous avait donné une astuce hyper intéressante pour que vous puissiez lancer le jeu Super-Stardust à partir de votre disque dur de type Amiquest ou Overdrive... Ben, Daniel (vous savez celui qui s'occupe entre-autre de la rubrique PD, euh pardon DP, et des tests News..) a été mis en formation sur la maquette du magazine... et on ne sait pourquoi, une vingtaine de lignes ont été effacées juste avant la cinquième étape du script. D'où, rectification, je vous repasse l'intégralité du script.

REMEDE : Il faut donc trouver un moyen de changer la startup-sequence de la RAM en y ajoutant une ligne de reconnaissance du disque dur c'est à dire faisant appel au programme AQ... voici la démarche, pas à pas :

1- Avec un éditeur de texte (ED par exemple, cover-disk n°3 ou ED, Cygnus ED, Excellence en sauvegarde ASCII...), tapez :

DF0:AQ
CD WORK:SUPER-STARDUST
SUPERSTARDUST Xx

Attention, à la deuxième ligne tapez bien-sûr le répertoire dans lequel le jeu se trouve avec l'intitulé correcte du répertoire dans lequel se trouve le programme (CD AQ1:jeux/SUPER par ex-emple...).

2- Sauvegardez ce fichier texte sur une disquette formatée, sous le nom STARTUP-SEQUENCE (pas de répertoire S à créer sur le disk).

3- avec un éditeur de texte toujours tapez :

DF0:COPY DF0:STARTUP-SEQUENCE SD_RAM:S/

4-Sauvegardez ce fichier sur la disquette sous le nom SD.

5- Copiez aussi sur la disquette les commandes CLI (que vous trouverez dans le répertoire C du système) EXECUTE, CD, COPY ainsi que le programme AQ qui se trouve dans le même répertoire ou sur la disquette AQINSTALL livrée avec le disque dur (toujours pas besoin de créer de répertoire C sur la disquette).

Comment faire marcher le jeu sur votre disque dur Ami-quest ou Overdrive... c'est PRESQUE enfantin :

- Vous lancez l'icône de SUPER-STARDUST à partir de votre HD,
- L'ordinateur va rebooter,
- Il va vous demander le volume WORK: (ou AQ1, AQ0... ça dépend comment est nommé le disque dur dans lequel est le jeu), vous allez cliquer sur CANCEL,
- Vous insérez la disquette sur laquelle vous aviez sauvegardé tous les fichier,
- vous tapez au clavier (attention le clavier est en QWERTY donc les deux points correspondent à la combinaison SHIFT M) : df0:execute df0:SD (avec cette dernière opération vous remplacez le startup-sequence de la RAM avec celui que vous aviez sur la disquette,
- Rebootez en laissant la disquette dans le lecteur df0:,
- Comme le disque dur n'a pas eu le temps d'être reconnu à temps il vous est à nouveau indiqué que le volume disque dur n'est pas reconnu, mais en cliquant sur RETRY il le sera,
- Enfin, il va vous demander d'insérer la première disquette du jeu et c'est parti pour de longs moments de détente, mais de stress aussi !

IMRE

HISOFT REAPPARAIT

Ben depuis Hisoft Basic, on avait plus rien entendu de Hisoft. N'empêche qu'aujourd'hui ils sont de retour et on va pas s'en plaindre. AURA, un sampler 12 bits stéréo pour A600/A1200 avec la totale : Direct-to-disk, moniteur temps réel, taux de digits en 60 Khz et 40 khz, facilités d'éditions, 15 effets programmables, filtre 3 dimensions, MIDI compatible. Octamed 5.02 reconnaît la carte sampler PCMCIA et inclus un éditeur 16-bits interfacé pour AURA. Une carte PCMCIA/SCSI est disponible pour les 600/1200, elle se place dans le port PCMCIA et vous donne accès aux périphériques SCSI. Vous pourrez donc connectez des disques durs amovibles ou pas, des streamers, des CD-Roms, des Flopticals, des scanners. Le monde SCSI s'ouvre aux petites machines pour moins de 700 francs et ça c'est carrément génial. Un programme de communication permettant de gérer un modem pour voir vos factures téléphoniques s'allonger jusqu'à Pétaouchnok, sort également; TERMITE, c'est son nom, devrait devenir la référence des logiciels de ce type qui jusqu'à présent n'existaient que dans le domaine public. Game Smith, pour finir, est un outil de création de jeux en C et en assembleur. Ses nombreuses librairies et routines devraient faire de vous des dieux de la programmation. Trois produits fort intéressants qui prouvent que quand Hisoft ne fait plus parler de lui c'est parce que ça travaille dur. Si tout ceci vous intéresse, renseignez-vous auprès d'eux, en Angleterre. Tél : 19 44 15 25 718 181

POUR TOUS

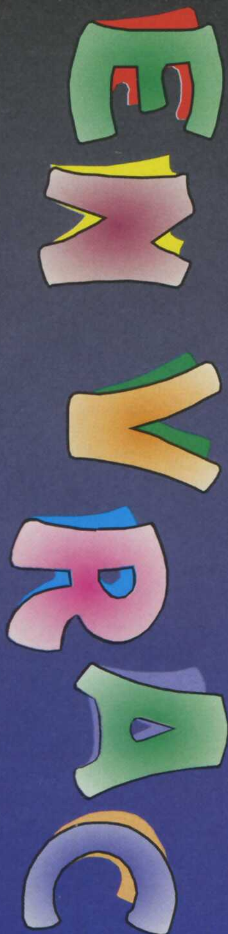
Le TWB-KLUB organise le 28 janvier 1995 (NDLR : C'est mon anniversaire !!) une journée informatique pour tous. Tous ? Ben oui pour les programmeurs, les graphistes en 2D et 3D, les musiciens, les brouzzoufs. Tous ? Ben oui c'est sur Amiga, Péssé, et Hatariz. Tous ? Oui tous sont attendus à cette date, entre 14 et 19 heures, au LCR Verhaeren à Villeneuve d'Ascq dans le nord (59) avec 10 Frs en poche pour rentrer. Tous ? Oui, tous pourront téléphoner pour des renseignements complémentaires au (16) 20-91-02-17. Mais tous pourront écrire au TWB-KLUB,Mr Wachter Sébastien, 38/12 chaussée hotel de ville, 59650 Villeneuve d'Ascq.

TFX, COK SVP ?

Vous savez sûrement que le 31 décembre, on fait des voeux pour la nouvelle année. Nous, à la rédac, on en a fait un gros. Voilà plus d'un an qu'Ocean nous bassine avec T.F.X. et voilà plus d'un an que cette boite dépense les recettes du jeu PC (sorti il y a un an) pour faire paraître de la pub dans tous les magazines Amiga Outre-Atlantique. C'est sympa, d'accord ! Mais bon, j'aimerais en 1995 pouvoir jouer à TFX sur un 1200 au magazine et je suis pas le seul . Prions....

CA VA MARCHE OPUS !

Directory Opus version 5.0, le meilleur des logiciels de gestion de fichiers, était présenté au World of Amiga. De nouvelles fonctions et non des moindres vous pouvez me croire sont apparues. Le multi-tâche interne est en osmose totale avec votre machine, puisque chaque requester (pour le formatage, par exemple) est désormais complètement indépendant du programme. On peut formater donc et effacer des fichiers en même temps sans le lancer deux fois. Et pour PC, c'est pour quand ? Jamais, Dommage Eliane. Opus 5.0 devrait être disponible fin décembre pour 600 balles.



FRERE CON

Un de nos confrères de la presse PC, titrait dernièrement «Microsoft : second éditeur de logiciels au monde». Bizarre, je les pensais premier. Et pourtant ! Le premier éditeur de logiciels sur toutes les machines, c'est le pirate. Pirate qui fait perdre des sommes astronomiques à tout le monde, constructeurs compris. Or ça, Bill Gates reste tout de même le plus gros milliardaire du monde, mais plus on a de flouze, plus on en veut, c'est humain. Windows s'est vendu à 35 millions d'unités et il y a plus de 550 millions de PC dans le monde. Et alors ? Vous pensez vraiment que ce logiciel est installé sur 35 millions de machines, vous ! Microsoft lui ne le pense pas et vient de faire condamner plusieurs magasins de la région nantaise qui vendaient des PC et offraient Windows à leurs acheteurs sans en régler la licence. Autodesk, innovait en septembre dernier en visitant carrément les entreprises a qui elle avait vendu ses logiciels pour comparer le nombre de licences avec le nombre de machines équipées . Si l'entreprise avait plus de machines équipées que de licences, elle pouvait se racheter (humour) en rachetant de nouvelles licences à prix prohibitif. Le meilleur de tout ça, c'est que Microsoft arrive à chiffrer en dollars les pertes indues par le piratage de ses softs. Là, je sais toujours pas comment y font pour le savoir vu qu'en théorie on ne peut pas savoir la distribution d'un réseau parallèle tel que celui-ci. Si vous avez la soluce, appelez-nous on aimerait savoir.

Affaire à suivre...

SONY l'a fait.

Vous pensez que Commodore a des problèmes ? Accordé, mais ce n'est rien comparé à d'autres. Regardez plutôt du coté de Sony. Après avoir racheté d'anciens studios de cinéma aux USA, il y a six mois, pour la modique somme de 16 milliards de nos francs, Sony rapporte (ça c'est drôle, si votre chien s'appelle Sony) maintenant que l'entretien des studios lui a fait perdre déjà 8 milliards de francs. Sony pense donc maintenant à se débarrasser de ce boulet qui bizarrement n'intéressait personne d'autre. On rassure Sony, personne n'en veut encore maintenant.

AKLHENATHON,

Ramses BBS, le BBS le plus important sur Amiga change de SysOp mais il change aussi de machine puisque c'est un A3000 qui reçoit désormais les appels. Ramses diffuse les confé-rences d'InterNet, de Funet, de FidoNet, de UseNet, et d'AmigaNet entre autre ; et vous permet d'échanger du courrier avec leurs membres. Les archives peuvent être ramenées des réseaux par Ramses. Les utilisateurs de GNU apprécieront le portage des logiciels GNU sur Amiga par le SysOp. Comme le vin, Ramses ne cesse de s'améliorer en prenant de l'âge pour nous offrir le meilleur de l'Amiga. Bravo les gars !!!

Contact : BBS=(1) 53 79 11 19

AGENDA

28 Janvier 95
Journée Informatique du TWB-KLUB
LCR-Verhaeren
59 Villeneuve d'Ascq

Toutes les machines, tous les gens, tout le monde mais pas tout le temps ça ne dure qu'une journée. Contact : voir En Vrac.

01 au 03 Février 95
IMAGINA 95

Situé dans le cadre de la principauté, c'est le salon de l'image de synthèse. Des indépendants sur Amiga y sont présents chaque année. Un rendez-vous pour le moins intéressant.

Contact : Brigitte Saramitto - OCM, 31 avenue Hector Otto, MC 98000 Monaco, Tél : (16) 93-15-93-94, Fax : (16) 93-15-93-95

07 au 10 Février 95
IT Forum
Porte de Versailles

Le salon du PC, certes mais où l'on peut trouver des périphériques à prix intéressants compatibles avec votre Amiga.

Contact : Blenheim, 70 rue Rivay, 92532 Levallois-Perret Cedex, Tél : (1) 47-56-50-00, Fax : (1) 47-56-11-90

16 au 26 Février 95

14ème Festival du dessin animé et du film d'animation de Bruxelles
Un festival pour les fanas de D.A. et d'animation, le prix de l'entrée est minime et le cadre de l'an dernier était le jardin botanique de Bruxelles. Cette année ça devrait être au même endroit... Pour plus de renseignements :
Folioscope, 19 rue de la Rhéthorique, 1060 Bruxelles (Belgique), de France Tél : 19-32-2-534-41-25 & Fax : 19-32-2-534-22-79

08 au 15 Mars 95
CEBIT 95, au Messe de Hannovre

Le plus gros salon informatique européen depuis 1970, c'est allemand et c'est là en général qu'on craque pour un standard.

Contact : Roswitha Haake, Deutsche Messe AG, 5 rue de Stockholm 75008 Paris, Tél : (1) 43-87-69-83 & Fax : (1) 42-93-43-23

SACRE PENTIUM

Tu nous fais bien rire ! Mardi 13 décembre 1994. Une date qui ajoute au titre de premier constructeur de micropro-cesseurs, celui d'amuseur public numéro 1 pour Intel. IBM a cessé officiellement de produire des machines équipées du processeur Pentium. Celui-là même que notre confrère Science et Vie Micro qualifiait de «Maître du jeu», dans un récent numéro. En effet, figurez-vous que le plus puissant des processeurs est également le plus buggué. Le port PCI, développé lui aussi par Intel, est reconnu comme incapable de gérer la pleine puissance du processeur. Et le processeur, quant à lui, réalise des erreurs toutes les 9 milliards d'opérations dixit Intel. Un mathématicien américain s'est aperçu que le Pentium était incapable de diviser les grands nombres sans risque d'erreurs. Mettre sur le marché un processeur moins puissant que la moindre des calculatrices scientifiques, il fallait oser. IBM alerté, réalise alors ses propres tests et conclut à beaucoup plus grave : le risque d'erreur est, en moyenne, d'une tous les 24 jours en utilisant un programme assez répandu. IBM en partenariat avec Apple et Motorola fabriquant le concurrent, le PowerPC, on peut songer que le standard PC prend un nouveau virage qui va se faire sentir chez Intel. Intel se rachète alors deux jours plus tard en indiquant qu'il échangera gratuitement le Pentium en cause par un autre (buggué lui aussi ?) et que le nouveau Pentium débarrassé du «petit défaut de jeunesse» sera disponible dans le courant de l'année prochaine. A part ça, me direz-vous ? Le monde va bien, les plus grands constructeurs de compatibles ont vendu pendant six mois des machines qu'ils savaient pertinemment non mâtures et que les entreprises se les sont arrachées pour l'équivalent de 15000 Frs chacune. Messieurs les architectes, tirez les premiers : vos plans et données sont peut-être erronés grâce à Intel. Les six millions de Pigeons (avec un P majuscule comme dans Pentium) joyeux de voir le coeur de leur machine sur leur écran de télévision, ne vont surtout pas se plaindre. Bah, il se rabattront sur un DX4-100, largement plus fiable. Le public ne crie même pas au scandale, la presse spécialisée PC encore moins. Si l'Amiga est mort, le Pentium est enterré. Et la vie continue...

PLEASANCE POUR TOUS

Samedi 10 Décembre, 16 heures 05, après avoir roulé pendant près de deux heures à contresens depuis l'hovercraft qui nous avait déposé à 150 kilomètres de Londres , l'équipe d'Amiga Concept arrive enfin dans l'antre de Wembley. En pénétrant dans le bureau de presse du salon, j'ai les jambes coupées : Il est là. Lui ce petit homme rondouillard dans un costume que nos lecteurs connaissent bien



désormais. Il faut que je lui parle, que je le félicite pour ce qu'il fait. Cinq minutes, pas plus m'avait dit l'attaché de presse de David Pleasance dans le trop étroit bureau réservé à notre papa à tous : le directeur de Commodore (sic!) U.K. Finalement l'interview à duré près d'une demi-heure grâce à des questions pertinentes que chacun de nous a au bout des lèvres. C'est un homme fatigué par ses nombreux déplacements pour régler une affaire capitale : le devenir de la meilleure machine du monde.

DANIEL

AC - Où en sommes-nous pour l'Amiga ?

DP - Eh bien, mardi 1 décembre c'était la dernière proposition de renchérissement pour le sort de Commodore Incorporated (la maison-mère). Le vendredi suivant, j'ai du me rendre à la cour de justice américaine pour prouver que l'argent était disponible et pour dévoiler une fois de plus mes ambitions. J'ai également demandé à celle-ci de tout mettre en oeuvre pour accélérer la procédure de la cour de justice des Bahamas. Cette dernière faisant traîner lamentablement l'affaire en proposant des délais toujours trop longs. Cela doit sûrement profiter à certains...

AC - Certains ? C.E.I. ?

DP - Silence Radio : ......

AC - Qu'en est-il pour C.E.I ? On parle beaucoup de projets uniquement professionnels, plus de machines de milieu de gamme comme le 1200 ou la CD-32, mais des machines douées d'une puissance graphique phênoménale pour concurrencer les grosses stations.

DP - Je sais que C.E.I. avait comme projet de vendre les machines sur le marché américain et rien que sur celui-là. La compagnie américaine n'imagine pas le formidable potentiel d'utilisateurs européens qui vivent grâce à l'Amiga. Il y a la presse, les éditeurs, les publicitaires, les télévisions, etc...

AC - Avez-vous gagné le marché de l'Amiga ?

DP - Bien-sûr, vous en doutiez ?

AC - Oui, enfin non jamais à un moment je ...., enfin super, bravo.

DP - Le problèmes est que les papiers ne sont pas encore signés, mais la production de notre machine va repartir durant le mois d'Avril 1995.

AC - De nouvelles machines pour cette production ?

DP - Non, uniquement des A1200, des A4000 et des CD-32.

AC - Les anciens techniciens de West Chester, sont-ils convaincus et surtout sont-ils prêts à revenir travailler pour vous ?

DP - J'ai eu Dave Hainie au téléphone, il est prêt à venir m'épauler pour le département Recherche et Développement. Et pour venir travailler dans ma société.

AC - Dave Haynie a sorti une cassette vidéo, The DeathBed Vigil. Cette cassette vidéo d'une durée de deux heures est malsaine, on y voit des stocks de machines écrasés par des roues de voitures ou mieux par des bulldozers, après la chute de Commodore Inc. Qu'en pensez-vous ?

DP - Cela traduit le malaise qui régnait chez Commodore. A la fin, les gens avait l'impression d'avoir travaillé dans le vide pendant des années. Leur passion était devenue une haine. J'avoue que c'est la première fois que je vois ce type de production en vidéo, mais les gens doivent savoir....

AC - Votre rôle dans l'entreprise future ?

DP - Tous, dans la mesure du possible, m'occuper à tous les niveaux de la production des machines. De la chaîne de fabrication aux choix des processeurs (Le PA-Risc pour le prochain gros Amiga, par exemple), des ventes, de la publicité. Bref, toutes les choses qui n'ont pas été faites auparavant.

Nous quittions donc ravis le bureau de presse. Mais lors de la rencontre avec la presse anglaise, un autre son de cloche tintait à mes oreilles. Les éditeurs ne sont pas du tout optimistes suite à la conférence de presse de David Pleasance. Ils pensent que rien n'est fait et que les trois mois qui nous séparent d'Avril vont être capitaux pour l'avenir de notre machine. De plus, les développements de programmes se sont multipliés à l'approche des fêtes de fin d'année, mais une nouvelle échéance ne sera t'elle pas dramatique.... A Suivre !!!

La Revue de Presse

Que penser de l'avenir de l'Amiga ? A présent, il est hors de question de lancer des supputations sur un quelconque repreneur. Tout ce que nous savons c'est que Commodore UK et CEI (Creative Equipment International) sont sur le coups. Vont-ils construire l'avenir de la micro avec votre support préféré ? Nous l'espérons tous. Pour obtenir de plus amples informations nous nous sommes plongés une fois de plus dans la presse anglaise pour constater ce qu'il en était : nous avons été quelque peu déçus.

LA SAGA COMMODORE BAT SON PLEIN

Les informations concernant le rachat de Commodore ne sont qu'hypothétiques et à prendre au conditionnel : AMIGA CD32, dans sa rubrique NEWS, titre : «la fin de la saga Commodore ? «. D'après nos confrères britanniques, CEI serait le mieux placé pour remporter la part du lion, ne laissant à Commodore UK qu'une part négligeable du capital de feu Commodore. ONE AMIGA, sur le même sujet, publie un résumé du World of Amiga qui s'est tenu du 9 au 11 décembre à Londres. Eux, misent sur David Pleasance et ne citent à aucun moment l'apport de CEI. Quant à AMIGA FORMAT «la longue histoire de la saga Commodore continue...» et elle est loin d'être terminée. Autant de news qui ne font pas avancer les choses, mais nous ne désespérons pas, car toute la presse Amiga croit en Pleasance (et en CEI...), et ces petits gars ne nous laisseront pas tomber !

Ce mois-ci, outre les nouvelles fraîchement récoltées chez nos confrères britanniques, les tests et les «work in progress» se partagent le reste du rédactionnel. Il est à noter qu'il n'y a point de dossiers transcendants, si ce n'est, un récapitulatif de l'histoire de Commodore (actualité oblige), remarquablement concocté par JAM (Just Amiga Monthly), qui fête son cinquantième numéro : joyeux anniversaire, messieurs !





NOEL, CHEZ LES ANGLAIS

Les fêtes de Noël s'approchant à grands pas, nos amis british ont mis le paquet. Les cover-disks pullulent par dizaine, et ces jeux sont loin d'être obsolètes. AMIGA FORMAT, vous propose trois disquettes : AMOS PRO , SENSIBLE WORLD OF SOCCER et LE ROI LION. Que des grosses pointures, mais comment font-ils ? (quoi qu'AMIGA CONCEPT n'a rien à leur envier). AMIGA MAGAZINE propose COMIC SETTER et FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, deux jeux qui tiennent parfaitement la route. THE ONE AMIGA brade les disquettes de RISE OF THE ROBOT et de MORTAL KOMBAT II, du jeu tip-top, quoi que vous sachiez ce que nous pensons de RISE... Et nous gardons le meilleur pour la fin. AMIGA CD32 vous offre la version complète de LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE pour CD32. Jusqu'où iront-ils ? Quant à AMIGA ACTION, ils vous offrent non pas deux disquettes, ni trois disquettes, mais quatre disquettes : SKELETON KREW, BUBBLE GUM, FRUIT MANIA, SENSIBLE MOON, SPOUND THE SPACE CADET et une disquette regroupant 1000 codes et astuces de jeux.





Décidément, le Père Noël anglais est loin d'être comparable à celui qui chaque 24 au soir descend dans nos chaumières.

La consistance des mags anglais est comparable à celle que vous trouvez en France : par contre, leur budget les autorise à avoir un nombre de pages plus conséquent (faut voir les pubs qu'ils réussissent à obtenir).

AMIGA CD32 (trimestriel), dont nous avons déjà fait allusion dans la revue de presse du mois dernier, ne regroupe que du jeu CD32 (comme son nom l'indique). Les jeux testés n'ont pas à nous faire pâlir, puisqu'il y figure : TOWER ASSAULT, MARVIN MARVELLOUS, JUNGLE STRIKE, FIELDS OF GLORY, ALIEN BREED II... Des jeux qui ont déjà été testé dans notre mag ou qui seront testés le mois suivant. Ce qui diffère des magazines traditionnels français (et nous avons essayé de nous mettre à leur hauteur), ce sont, sans conteste, les guides de jeux complets proposés : UNIVERSE et GUNSHIP 2000. Les reportages se font timides mais leurs cover CD sont de qualité. Pour tous les possesseurs de CD32, ce canard est en passe de devenir une référence.

Dans le genre généraliste, tout en restant dans le compartiment Amiga, AMIGA ACTION développe à fond le département ludique (un concurrent de plus ? Ouf ! c'est un mag anglais). Rien que du classique : ALLADIN, TOWER ASSAULT, ARACDE POOL et BUBBLE AND SQUEAK CD32, MARVIN MARVELLOUS, PREMIER MANAGER 3, SIMCITY 2000, SUBWAR 2050, ZEEWOLF, SUPER STARDUST... En tout, plus de vingt tests. Des trucs et astuces fourmillent de partout. En un mot, ce mag est assez complet et le prix n'est pas exorbitant (3.99£).

THE ONE AMIGA reste pour moi THE FIRST dans le domaine de la presse Amiga. La présentation est claire, sept pages de Work in progress, des tests de jeux à ne savoir plus quoi en faire. Là aussi, rien que du traditionnel mais c'est du tout bon. Certains jeux, comme LE ROI LION ou

MORTAL KOMBAT II, sont présentés sous forme de Work in Progress mais intégrés dans la rubrique test («vous avez dit bizarre ?... Comme c'est bizarre !» (NDLR : hé Stéphane, continue comme ça, tu va pas tarder à passer à la télé...)). Des tips (astuces) sur REUNION complètent cette revue.

AMIGA MAGAZINE cible plus son lectorat sur le reportage que sur l'aspect ludique. Toutefois, la rubrique test n'est pas négligée mais nécessiterait quelques améliorations techniques. La revue se rattrape néanmoins sur le coté «enquêtes en profondeur», ce qui lui confère toute sa signification de magazine de presse. Enfin un canard qui explore tous les aspects de l'Amiga.

JAM fête son cinquantième numéro et il s'agit de la première revue en noir et blanc qu'il m'ait été permis d'observer. Là aussi, la mise en page est excellente et l'aspect magazine à été entièrement exploité. Pas de tests de jeux, en revanche, 60 pages de news, de reportages et de dossiers en tous genres. Ce mag à tout l'air d'être un fanzine et il n'est disponible que par abonnement.



AMIGA FORMAT reste égal à luimême. Toujours aussi complet et aussi volumineux. Cette revue est sans aucun doute le must de la presse britannique. Comme quoi, il est possible de faire plus de 200 pages rien que sur l'Amiga !

Pour finir, nous présentons un magazine teuton (et non pas téton), fraîchement débarqué du salon de Cologne. Un mag tout en couleur, mais avec du papier de qualité moyenne. Le contenu reste sensiblement le même, et ne comprenant aucun mot d'allemand je suis incapable d'analyser la profondeur des articles (sprechen sie deutsh ?).

BIEN DES ATOUTS !

Toutes ces revues disposent de moyens très importants et le résultat n'est pas franchement tape à l'oeil. Pour les magazines anglais, avec tous les éditeurs outre-Manche, il est inacceptable que l'Amiga ne soit pas plus défendu que ce qui nous est permis de lire. A croire qu'ils disposent de plus amples infos sur le rachat de Commodore, et qu'il n'est donc pas nécessaire de s'en faire. En tout cas nous, à Amiga Concept, nous sommes comme St Thomas, nous ne croyons que ce que nous voyons. Et pour le moment, rien ne semble très clair. Attendons...

STEPHANE

SUPERGAMES

LE 4 EME SUPERGAMES SHOW ,QUI A EU LIEU DU 30 NOVEMBRE AU 4 DECEMBRE A PARIS, A PRESENTE, PENDANT 5 JOURS AU PUBLIC, TOUTE LES DERNIERES NOUVEAUTES DU MONDE INFORMATIQUE LUDIQUE ET PROFESSIONNEL.

SHOW MUST GO HOME...

Le SuperGames show aura eu le mérite de montrer que l'univers informatique n'est pas rempli que de passionnés comme vous et nous, non, non, il y a aussi beaucoup de commerciaux qui vendent des PC Pentium comme si c'était des petits pains. Le problème c'est que ça sent plutôt l'argent facile sur le dos d'acheteurs qui ni connaissent pas grand chose. Ce salon fût pourtant très intéressant, et ceci grâce à la diversité des stands présents.



Oui, euh... Ninten... machiant. Ca nous interesse pas ...

ET L'AMIGA ALORS ?

Bon soyons franc avec vous, l'amiga n'était quasiment pas représenté, sauf par CIS, ELECTRONIC ARTS qui présentait KICK OFF 3 et par tous les p'tits gars de chez AMIGA CONCEPT (AMIGA REVUE, lui, était aussi de la partie avec son nouveau bébé MICROKID'S MULTIMEDIA). Même Dream n'était pas là, mais leur boss est passé nous voir, dommage que les journaux parlant d'amiga ne se soient pas alliés pour une fois, divisés pour mieux régner risque de devenir l'adage des PC, la peur du ridicule peut-être, pourtant le ridicule ne tue pas, la preuve nous avons fait un tabac.

Notre stand n'était pas uniquement là pour parler d'AMIGA CONCEPT mais pour dire à tous les détracteurs de l'Amiga que notre machine avait une véritable âme, et cette énergie venait de nous tous, nous les passionnés d'Amiga. D'ailleurs vous avez été nombreux à venir nous voir pour parler de votre passion et de l'Amiga. Les sociétés de jeux étaient bien-sûr de la partie, mais malheureusement pas toutes. Team 17, Cryo ou encore Virgin qui sont et



de loin des sociétés très brillantes n'étaient représentées que par des posters...

Les sociétés présentes furent Sony Electronic Publishing qui présentait dans un stand circulaire un ensemble de jeux tels que Micro machine, Cocktel Vision présentait un ensemble de logiciels ludiques mais aussi les premiers titres interactifs pour les enfants, sous forme d'histoires ; les lecteurs de 4 à 10 ans peuvent ainsi lire, écouter mais aussi modifier les histoires qui leurs sont présentées. Electronic Arts proposait un ensemble de jeux comme par exemple Wings Commander 3 et là je peux vous dire que l'on n'a rien à leur envier, c'est certes beaux mais même sur un Pentium ça rame, par contre Little Big Adventure (cocorico, c'est un jeu français) est superbe, d'ailleurs sachez que les programmeurs Frantz COURNIL et Sébastien VIANNAY sont des fous d'Amiga, ils sont venus nous voir et je peux vous dire que ces p'tits gars sont vraiment magi-ques... D'ailleurs on leur a posé quelques questions sur leur passé et l'Amiga.

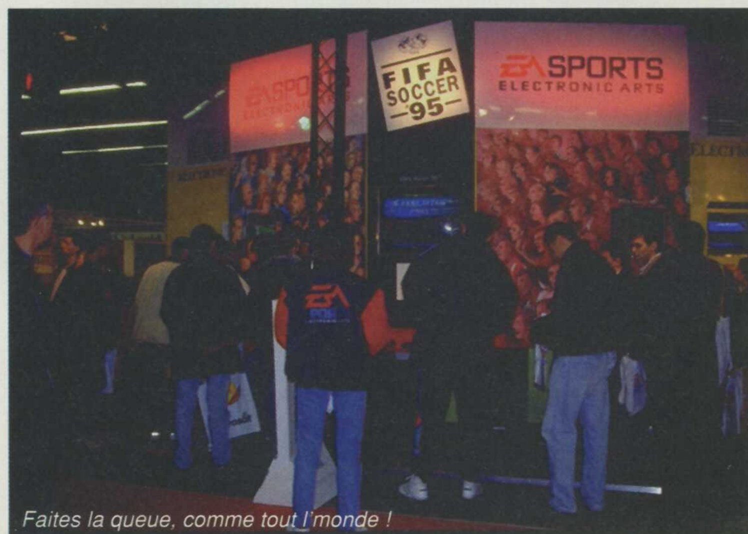
AMIGA CONCEPT : VOUS VENEZ DE SORTIR APRES ALONE IN THE DARK, LITTLE BIG ADVENTURE. C'EST PAS POSSIBLE DE RETRANSCRIRE LBA SUR AMIGA ?

SEB & FRANTZ : Pour le moment ce n'est pas envisageable pour des raisons évidentes de budget, car il est possible de faire LBA sur un 4000, pour cela il faudrait écrire les routines spécialement pour l'Amiga, ainsi que le module de gestion des personnages et ceci prendrait beaucoup de temps, donc de l'argent et en ce moment très peu de sociétés veulent investir de gros budgets dans la production sur Amiga.

A-C : QUELLES SONT VOS CREATIONS SUR AMIGA ?

SEB & FRANTZ : Des démos qui n'ont jamais été finies.
On s'est très vite lancé dans la création de jeux, car nous débordions d'idées. (NB: pour des idées c'est des idées de génies.)

A-C : DES PROJETS SUR AMIGA ?



Faites la queue, comme tout l'monde !

SEBASTIEN : Je suis en train de penser à la réalisation d'un module de création sur Amiga, et qui sait un jeu suivra peut être un jour.



MAIS A PART DES PC, Y AVAIT QUOI ?

Les grandes marques étaient donc présentes et plus que présentes, il suffisait de voir Nintendo avec son stand de plus de 700 m2.

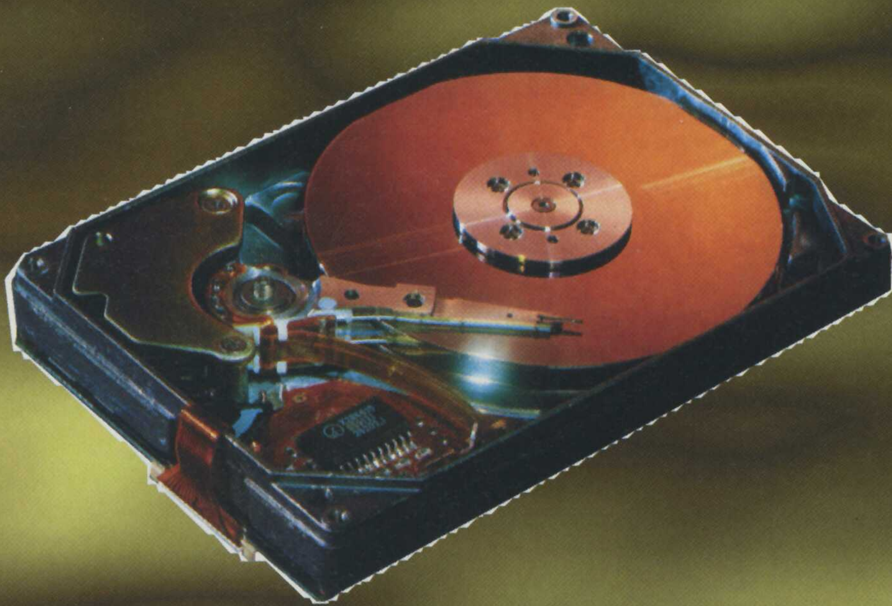
Disney avec son chapiteau géant qui permettait de jouer au Roi Lion ou à Aladdin entre les arbres, les lions et la fumée.

Mais il y avait aussi des artistes comme la société FX Créature qui confectionne des sculptures, des costumes de monstres ou de personnages fantastiques en mousse ou en latex.

Cette société faisait déambuler aussi des robots télécommandés, et Isabelle à d'ailleurs craqué pour l'un d'eux.



Bab MicroCenter



DisqueDurA1200

Kit DR. Disque dur pour A1200, plus fiable, et de 2 à 10 fois plus rapide qu'un disque dur 2"1/2 interne classique, notre kit permet d'obtenir les meilleures performances por votre A1200. Laissant votre port PCMCIA libre, vous pourrez toujours connecter votre lecteur CD-Rom ou autre. Contrairement aux modèles utilisant le bus PCMCIA, ce kit est entièrement compatible avec toutes les cartes accélératrices et extensions mémoire. Livré avec notice de montage illstrée, il s'installe aisément. Livré avec 20 Mo de DP et d'images Ham 8, Hotline Gratuite !!!

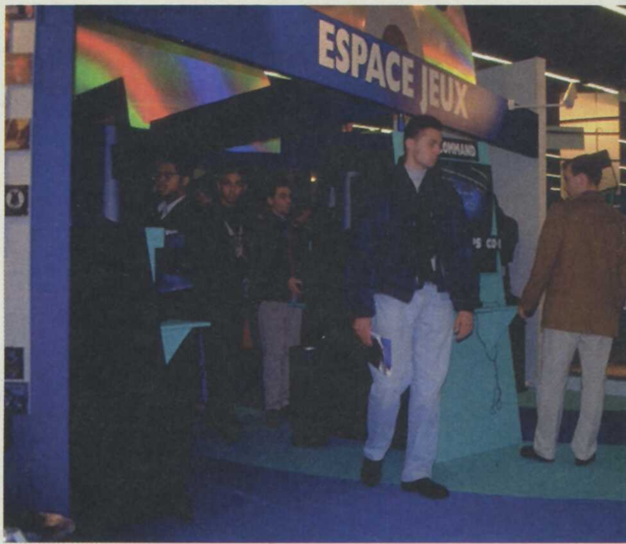
Kit DR-210 Mo	1.650 frs
Kit DR-260 Mo	1.690 frs
Kit DR-340 Mo	1.890 frs
Kit DR-420 Mo	2.090 frs
Kit DR-540 Mo	2.390 frs
Kit DR-700 Mo	2.790 frs

A retourner à : BabMicroCenter 7, rue de Coursic BP 402 - 64104 Bayonne
Tél : 59593965 - Fax : 59597163

Nom :
Prénom :
Adresse :
CodePosal :
Ville :
Pays :

... **Kit DR à** .... **frs** ....
... **Kit DR à** .... **frs** ....
... **Kit DR à** .... **frs** ....
Total : ....

Règlement : o CB o Mandat o Chèque
CB n° :
Exp le : /
Signature :




Le fameux Stand Psygnosis : pas un seul Amiga (Snif !)


Isa et le gentil robot.
Un compte d'enfants. aux éditions Groupe Delta


Damien : il ne loupe aucune occasion pour déconner !

ARTHUR, LE ROI DE LA RADIO.

Vous allez nous dire mais que fait cet animateur de radio et de télévision sur le SuperGames show ? Et bien c'est simple, il est venu faire son émission ARTHUR et les Pirates en direct du salon, et à cette occasion on s'est dit qu'on allait faire une petite interview de ce personnage hors du commun. Et zooouuu... Voici les commentaires du Roi de la radio, pour et en exclusivité pour vous.

AMIGA CONCEPT: BONJOUR ARTHUR, QU'EST CE QUE VOUS AIMEZ DANS LES JEUX VIDEO ?

ARTHUR : J'aime bien pouvoir dans un jeu créer, construire et dominer une ville, un peuple, voire la planète.

AMIGA CONCEPT : QUEL EST VOTRE JEU PREFERE ?

ARTHUR : J'aime bien Sim City, car dans ce jeu je peux faire ce que je veux, construire, détruire, animer... Devenir maire d'une ville a toujours été l'un de mes plus grands fantasmes que je peux réaliser grâce à ce jeu. Sinon je préfère jouer au flipper.

AMIGA CONCEPT : VOUS POSSEDEZ QUEL GENRE DE MACHINE CHEZ VOUS ?


Un Lemmings géant...
Espérons qu'il ne va pas explosé.

ARTHUR : Maintenant plus aucune car je n'ai pas trop le temps de m'y consacrer, mais je joue volontiers dans des salles de jeux ou sur la console portable de Rémy'n the street. Mon petit frère quant à lui ne sait plus où les mettre.

Vous pouvez écouter ARTHUR et les Pirates (Michel Bernier, Princesse Jade et Rémy) tous les jours sur EUROPE 1 de 16 heures à 18 heures.

SUR LE STAND AMIGA CONCEPT...

Voilà ce que vous avez raté si vous n'avez pas pu venir sur le stand de votre journal favori. D'abord le concours de football qui est devenu une institution à la rédaction et après Sierra Soccer, le concours a porté cette





Sii j'me retenais pas.

fois-ci sur le sublime Sensible World of Soccer de chez Renegade (édité en France par Virgin). Comme à Amiga Concept ont ne recule devant aucun sacrifice on a fait gagner des tonnes de cadeaux chaque jour. la compétition s'est étalée sur deux jours, le samedi et le dimanche. D'ailleurs si les 4 finalistes, du samedi et du dimanche, voulaient bien nous passer un p'tit coup de fil pour nous préciser la formule d'abonnement qu'ils préfèrent et le titre du jeu qu'ils veulent recevoir...
Ils ont eu la chance de remporter de superbes Tee-Shirt du jeu SENSIBLE WORLD OF SOCCER, ainsi que des maillots de foot, des sifflets, des jeux et des abonnements à AMIGA CONCEPT. D'ailleurs, un grand merci à Virgin, partenaire dans cette opération et qui nous a fourni les nombreux lots... Tout ceci a fait que la compétition s'est déroulée avec tout le piment qu'un tel jeu méritait. Euh, à noter que Genco Eric, qui jusqu'alors remportait systématiquement tous les tournois que nous organisions, ben cette fois-ci il a perdu très loin de la finale (honte sur toi mon petit Eric ! Ca a dû être dur d'annoncer ça à tes copains...).
Enfin, on en a profité pour présenter notre dernier magazine dédié à toutes les machines CD-ROM : CD-CONCEPT (non, on ne fait pas comme certains, c'est pas Amiga-Concept rebaptisé mais c'est bel et bien un nouveau mag !). Quand vous aurez lu cet article CD-Concept aura déjà été publié (aux alentours du 25 décembre) avec un CD en couverture. A ce sujet, désolé, on avait annoncé au salon que le CD-ROM comporterait des programmes CD32 (19 démos jouables), mais pour ce premier numéro, cacahuètes, un problème technique nous a mis dans l'impasse mais toutes ces démos sont gardées bien au chaud pour le numéro 2 de CD-Concept... (Hein, Jérôme... dits tu promets !)
Voilà, vous avez eu un bref aperçu de ces 5 jours de folie que vous auriez pu vivre en venant au SuperGames show, maintenant il ne vous reste plus qu'à attendre celui de l'année prochaine ou l'Amiga sera toujours présent pour montrer qu'il a été enterré un peu rapidement. Que la force soit avec vous...

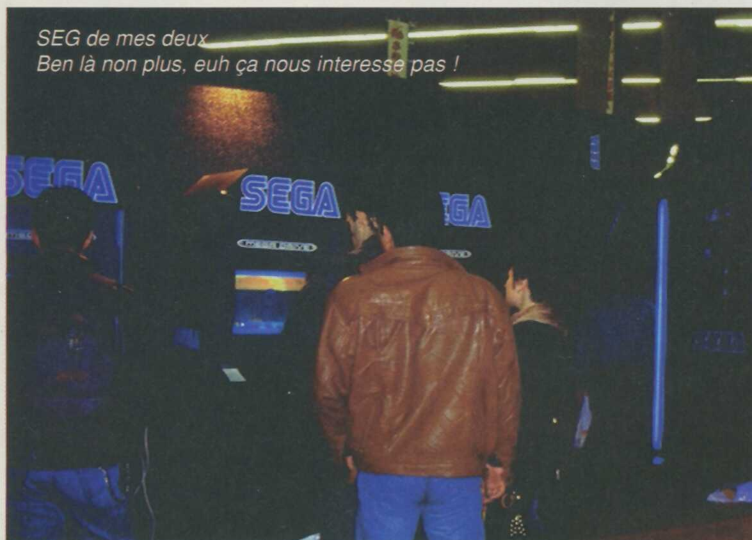
DAMIEN BANCAL



Toute Mignone, toute craquante... la mignonnette !


Ha ! Ca fatigue un salon, non ?





SEG de mes deux
Ben là non plus, euh ça nous interesse pas !



LE BETISIER DU SALON...

Pendant le salon, il y a pour les journalistes et les professionnels des conférences de presse ainsi qu'un buffet offert par des sociétés de jeux, et certaines personnes de la rédaction ont eu tendance à en sortir un peu bourrée...
Pour l'interview d'ARTHUR on attendait un photographe qui n'est jamais arrivé, enfin si mais une demi-heure plus tard...
Pendant une conférence de presse, des jeux ont été présentés sur un gros PC Pentium, et le délire c'est que pendant 2 heures on a eu droit à des dizaines de bugs, ou d'images sans son (& Goliath), le présentateur ne cessait de dire :
« Alors là vous voyez le personnage parle, ici il y a une superbe musique etc... «. Il parait que c'est la carte sonore qui n'était pas compatible, dommage...
Sur le stand Disney on se serait cru dans le jeu Theme Park. Pour rentrer sous le chapiteau il fallait se mettre dans un très long couloir délimité par des cordes et à chaque fois que quelqu'un jetait un papier, une superbe créature apparaissait pour donner un coup de balais.

LE ROI LION





Qui ne connaît pas THE LION KING ? Disney sait captiver l'attention des enfants et des grands par ses réalisations cinématographiques. Après nous avoir fait voyager dans le monde féérique des milles et une nuits avec Aladdin, Disney prend l'avion, direction l'Afrique, pour nous faire partager les aventures d'un lionceau qui voulait devenir grand.

THE LION KING est un remake, version afro, de Bambi qui s'est vu attribué une publicité quasiment monopolistique (THE LION KING est partout !). Bien-sûr, une réussite au cinéma se retrouve bien souvent transposée au domaine des jeux-vidéo. La conversion informatique de tels chefs-d'oeuvre n'est maintenant une surprise pour personne : la version Amiga n'échappe pas à cette règle.

A travers ce logiciel, le lionceau, que vous incarnez au début, évolue dans l'univers des plateformes : les seules armes que vous possèdez alors pour contrer l'ennemi ne sont pas bien extraordinaires : vous devez vous contenter d'un miaulement «terrifiant» et de bonds accrobatiques pour venir à bout de ces sales bestioles embusquées de part et d'autre de votre parcours. Au fil de l'expérience, petit lionceau deviendra grand, sa crinière sera plus fournie, son petit cri se muera en un effroyable rugissement et ses pattes deviendront d'une efficacité à toute épreuve.

Certains niveaux vous étonneront par leur originalité : une myriade de singes suspendus aux arbres se serviront de vous, comme d'un ballon de basquet, pour vous transporter à la destination souhaitée ; c'est à vous de tirer profit de leur position en leur tapant sur le crâne. Certains obstacles vous amèneront à utiliser une... queue d'hippopotame comme liane, tel Tarzan funambulant d'un arbre à l'autre, une tête de girafe comme pied-à-terre et leur long cou comme toboggan ; rusé le fauve, non ? En Afrique, ce sont les autruches qui se rapprochent le plus de Karl Lewis : c'est assis sur leur dos que vous traverserez certains tableaux, mais attention aux branches d'arbres qui dépassent...



La version Amiga de THE LION KING ne tournera que sur A1200, qu'on se le dise. Pourtant, notre preview laisse à penser qu'une conversion 500 ne rélèverait pas du domaine de l'impossible - tout comme Aladdin - . La finition globale n'a rien à envier à l'excellente version Megadrive. Bien au contraire puisque des améliorations ont été apportées : les graphismes sont fins et les couleurs mieux choisies, les animations bien fluides et rapides - quelques vilains ralentissements se font ressentir, mais quelle crotte de nez ! -, et la bande sonore est d'excellente facture. Tout ceci, harmonieusement bien torché, à la Disney bien-sûr !
A l'instar d'ALLADIN, LE ROI LION se profile dans la lignée de ces jeux que l'on n'oublie pas, et pour que vous ne restiez trop longtemps sur votre faim, promis, juré, le test the next month !

SORTIE : JANVIER 95
SUPORT : A1200
EDITEUR : VIRGIN



MORTAL KOMBAT II





Le jeu de combat de Acclaim arrive sur Amiga. Ce deuxième volet rehaussera sûrement le premier du nom qui nous avait tous tant dessus.
Il fallait cette conversion pour que l'on puisse pardonner cette faute de la part de Probe Software.
MORTAL KOMBAT II éveille les esprits par sa provenance des bornes d'arcade : le jeu s'avère être indétournable dans les lugubres salles de jeux. Le fric qu'on a pu y dépensé ferait rougir de honte plus d'un consommateur.
La renommée du premier épisode a entraîné une campagne commerciale concrétisée par des adaptations sur tous formats. D'ailleurs, ce jeu classé sanglant s'est vu prohibé par des associations pour le bien-être des jeunes consommateurs.
La qualité de MORTAL KOMBAT sur Amiga était loin d'être là. La presse informatique en a été plus que déçue. C'est pour cette raison que le test du numéro deux sera très sévère. La préversion que l'on possède laisse présager quelque chose de bon, mais confiance n'exclue pas méfiance.
Le jeu regroupera douze joueurs sélectionnables. Les graphismes de ceux-ci sont, à priori, des plus satisfaisants. Les digitalisations de chaque personnage sont sympathiques et semblent être bien retravaillées sur notre bécane. L'animation des personnages est d'une très grande souplesse : rapide et pas saccadée. Le sang est toujours omniprésent dans cette version, mais il se retrouve rapidement aspiré par le sol, pour calmer les âmes sensibles. Les décors - allons-y carrément - sont beaux et nombreux. Donc, en résumé, physiquement il plaira.
La diversité des coups demandera de votre part un entraînement intense : les combinaisons à effectuer sont nombreuses. Chaque personnage a sa spécialité : les Fatalities, Babylities et Friendships sont très nombreuses et, surtout, très originales.
Les inconditionnels de MORTAL KOMBAT I et II sur arcade, s'en donneront sûrement à coeur joie. Patience pour le test, et prudence pour le jeu.





SORTIE : FEVRIER 95
SUPPORT : TOUT AMIGA
EDITEUR : VIRGIN

F.I. Loisirs

Les meilleurs logiciels du DP au meilleur prix

3 logiciels pour 49 francs
6 logiciels pour 89 francs
10 logiciels pour 119 francs
20 logiciels pour 199 francs

■ = 1 disquette
■■ = 2 disquettes

Jeux ACTION

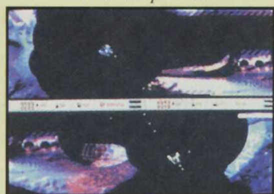
■■ CYBERTECH
Éliminez la vermine qui infeste les couloirs de ce clone d'Alien Breed.
A 1200 uniquement.

■ PERPETUAL CRAZ
Deux joueurs s'affrontent dans ce superbe Beat'em up, le meilleur.
A 1200 uniquement.

■ DERRING DO
Ramassez les cerises et éliminez les ennemis à coups de pommes.
A 600 et 1200.

■ Dr STRANGE
Les blobs craignent les coups de pioche. N'hésitez pas, tapez.
A 600 et 1200.

■ ROCKET Z
Aux commandes de votre vaisseau détruisez votre adversaire.
A 1200 uniquement.



■ RAID 4
Action pure pour le dernier volet de ce célèbre shoot'em up.
A 500 (1 Mo), 500+, 600 et 1200.

■ MASSACRE
Foot où sport et violence font bon ménage, lancez les ballons explosifs.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.



■ DOGFIGHT (2 joueurs)
Duel dans les airs avec de vieux coucous de la première guerre.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ TRANSPLANT
Ce shoot'em up n'est pas tout nouveau mais il est super génial.
A 500 (1Mo) uniquement.

■ HYPERDRIVE
Seul vos réflexes pourront vous permettre d'éviter les obstacles.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ CAFEINE FREE
Votre vaisseau subit l'attraction terrestre et pique du nez.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ HOI AGA REMIX
Le plus délirant des jeux de plates-formes, beaucoup d'originalités.
A 1200 uniquement.

■ STRIKES'N SPARES
Les joies du bowling, en direct sur votre moniteur. Option 2 joueurs.
A 500+, 600 et 1200.

■ CARNAGE
Affrontez les meilleurs pilotes dans cette course de voitures.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■■ MOTOROLA
Un superbe Invaders agrémenté d'une bande sonore de Métalica.
A 1200 uniquement.

■ JETSTRIKE
Aux commandes d'un jet ou d'un hélico, menez à bien votre mission
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ MOOSE DRIVE
Une course de voitures en vue de dessus à la manière Supersprint.
A 500+, 600 et 1200.



■ ROAD TO HELL
Une sanglante course de bolides armés et disposant d'accessoires.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ ORK ATTACK
Le château est assiégé par de viles créatures qu'il faut exterminer.
A500 (1 Mo), 500+, 600 et 1200.



■ KNIGHTS
Deux chevaliers s'affrontent dans un château semé de pièges.
A 500+, 600 et 1200.

■ FIGHTING WARRIOR
Un jeu de baston avec de belles animations et des coup spéciaux.
A500 (1 Mo), 500+, 600 et 1200.

■ BAT DOG
Un jeu de plates-formes très rapide avec des zones bonus bondissantes
A500 (1 Mo), 500+, 600 et 1200.

■ INTACT
Un très beau shoot'em up avec des armes de plus en plus puissantes.
A500 (1 Mo) et 600.

■ GALAXY BLAST
Un superbe shoot'em up, il faut libérer la ville des extraterrestres.
A500 (1 Mo), 500+ et 600.

■ MUCUS
Avec une boule vous devez traverser des tableaux à la recherche de germes
A500 (1 Mo), 500+, 600 et 1200.

■ ROLLERPEDE
Saleté de bestioles, elles arrivent de tous les cotés, pas de pitié, tirez
A500 (1 Mo), 500+, 600 et 1200.

■ GRAVITY FORCE II
Il faut affronter son adversaire humain mais aussi la gravité.
A500 (1 Mo), 500+, 600 et 1200.

■ DEPTH CHARGE
C'est la guerre, grâce à vos grenades détruisez tous les sous-Marins.
A500 (1 Mo), 500+, 600 et 1200.

■■ MEGABALL 3
Suite du jeu de casse briques avec des originalités toutes les 2 secondes
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.



■ KASTEL KUMQAT
Une superbe aventure dans un château bourré de passages secrets
A500 (1 Mo), 500+, 600 et 1200.

Jeux REFLEXION

■ ZARDOZ
Avec ce puzzle reconstituez une figure en vous aidant des murs.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

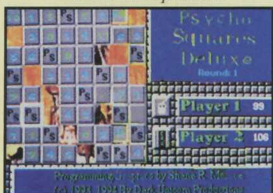
■ BRAIN DAMAGE
Reconstituez une figure donnée en faisant glisser des pièces.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ TOOBZ
Aiguillez des boules de la bonne couleur dans le bon trou. Faites vite
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ BOOMFINDER 2
Le personnage doit rejoindre la sortie, en respectant un timing.
A 1200 uniquement.



■ PSYCHOSQUARES
Prendre les bonnes cases, stratégie et réflexion sont nécessaire pour gagner
A 1200 uniquement.



■ BRAINBALL
Pousser les boules dans les trous avec doigté et patience pour réussir
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ SLIDE IT 2
Rassemblez les pièces semblables en évitant les nombreux pièges.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ EXCELLENT CARDS
Plusieurs variantes du jeu solitaire. Tout est paramétrable.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ PIPELINER
Rassembler les tubes afin de faire passer le liquide et bonne chance.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

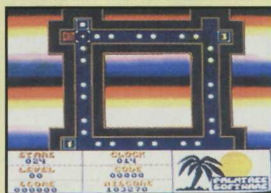
■ CRAZYPEDE
Jeu classique du serpent qui ne doit pas mordre sa queue.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ GOLF
Jeu de solitaire qui plaira à tous les passionnés de cartes.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ JELLY QUEST
Jelly doit passer, pas plus de deux fois, sur toutes les cases.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.




■ CROSS OVER
Pour ramasser les étoiles, il faut déplacer les éléments du décor
A 500 et 1200 avec Kick 1.3.



■ TETRIS DUEL
Un Tétris avec des bombes, des extraterrestres, des enclumes...
A 1200 uniquement.

■ CONFUZION
Mélange de Pipeline et Taquin, Il faut désamorcer une bombe.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ COGNITION
Tourner des roues dentées afin de faire coïncider les couleurs.
A 500+, 600 et 1200.

■ ZNYK
Un superbe jeu de réflexion dans le style de Dr Mario, mais en mieux.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

■ EXIT 13
Il faut regrouper les pièces de la même couleur pour les supprimer.
A 500+, 600 et 1200.

■ RERVERSI
Un jeu basé sur les règles du Reversi (Othello pour les puristes)
A 500 (1 Mo), 500+, 600 et 1200.

■ 4 GET IT DEMO
Assembler des pièces de symbole identique en les faisant tomber.
A 500 (1 Mo), 500+, 600 et 1200.



FLOPPY INTERNATIONAL — 18 avenue du Maréchal Juin — 54000 NANCY

Retrouvez ces logiciels sur minitel 3615 SPIDER

UTILITAIRE

PROTRACKER 3.15
La dernière version du meilleur logiciel musical avec des modules
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

EASY CALC PLUS
Un tableur, grapheur du DP, avec de nombreuses fonctions.
A 500+, 600 et 1200.

MAGIC WB
Transformez votre Workbench en merveille graphique ; marbre ....
A 500+, 600 et 1200. Disque Dur

TOOL MANAGER
Ce logiciel vous permet de gérer rapidement votre interface graphique
A 500+, 600 et 1200. Disque Dur

AF COPY
Manipuler les fichiers devient un jeu d'enfant avec ce gestionnaire qui remplace de nombreux produits.
A 500+, 600 et 1200.

NO VIRUS
Cette disquette contient les deux meilleures versions des plus puissants antivirus : Boot X 5,23, Virus Z II 3.0 et également Virus Checker 6.20, plus de danger.
A 500+, 600 et 1200.

WB HACKS
Cette disquette est remplie de petits gadgets, des horloges, des blankers, des petits programmes qui provoquent des effets marrants comme des aspirations d'écran...
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

TEXT ENGINE
Le meilleur traitement texte du domaine public, en anglais mais très simple d'utilisation.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

DISK MON 2.0
Un éditeur de disquettes qui vous propose de nombreuses options.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

GESTION BANCAIRE
Il permet de gérer votre compte bancaire grâce à des stats, graphes...
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

CRUNCH MANIA 1.9
Compacteur de fichiers, indispensable pour de précieux gains de place
A 500+, 600 et 1200.

DELITRACKER
Le meilleur player de modules, il permet d'écouter tous les modules
A 500+, 600 et 1200.

PRO WIZARD II
Convertisseur/Ripper de module musical, il teste les fichiers pour en sortir les musiques.
A 500+, 600 et 1200.

BENCH MARKS
Cette disquette contient deux programmes pour évaluer les performances d'un ordinateur. SYS INFO 3.23 et AIBB vous feront connaître votre machine.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

ACTION REPLAY IV
Le ripper, debugger, tricheur qu'il vous faut. Il permet de modifier le déroulement des programmes, par exemple de créer des vies infinies. Pour bidouiller c'est indispensable.
A 1200 uniquement.

OCTAMED 2.0
Version shareware de ce super tracker, une excellente gestion Midi et des outils très complets.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

SILENCE PLAYER
Un player de modules Protracker simple et beau à la fois.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

VIDEO MAXE
Gère vos cassettes vidéo et permet de retrouver facilement votre film.
A 500+, 600 et 1200.

A BACKUP 4.04
Programme en français qui permet de faire un backup de son disque dur
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

KICKSTART 1.3
Il suffit d'insérer cette disquette dans votre lecteur pour transformer votre Amiga en 500.
A 500+, 600 et 1200.

3615 SPIDER

Tous ces logiciels et beaucoup d'autres sont disponibles en téléchargement sur le serveur

3615 SPIDER

Pour pouvoir les charger, il faut un câble de connexion entre votre ordinateur et un minitel et le logiciel SPIDER. Si vous avez des questions à nous poser, connectez vous sur le 3615 SPIDER, et laissez nous vos messages dans le BAL SPIDER.

POUR ADULTES

X MANIA 1
Cinq images à ne pas laisser entre toutes les mains
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

X MANIA 2
Cinq nouvelles images à ne pas laisser entre toutes les mains
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

EROTIC MANIA 2
Cinq corps de jeunes filles dénudées qui ne vous cachent rien.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

MANGAS 1
Douze Mangas tirés de BD érotiques japonaises.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

MANGAS 2
Douze nouveaux Mangas tirés de BD érotiques japonaises.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

Pour recevoir les logiciels que vous désirez, en moins de trois jours, renvoyez ce bon de commande à :

FLOPPY INTERNATIONAL

18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

ou commandez par téléphone au 83 90 28 00

NOM ________________ PRÉNOM ________________
N° ______ RUE ________________
Code postal __________ VILLE ________________
Ci-joint mon règlement à l'ordre de F.I.
○ Carte de crédit — NOM : ________________
○ Chèque — N° de carte : ____-____-____-____
○ Mandat — Date d'expiration : __-__

AM Je commande _______ logiciels	Frs
Je commande le kit de téléchargement pour 3615 SPIDER Câble + logiciel = 50 francs logiciel seul = 15 francs	Frs
Frais de port	20 Frs
TOTAL	Frs

Logiciels commandés							

JUNGLE STRIKE



On est là, planté comme un piquet, et on attend... Ouaip ! Après les événements dans le golfe, beaucoup de sociétés ont profité de ce problème humanitaire, pour en faire des bénéfices. A ce moment là, une multitude de logiciels, en rapport de près ou de loin au Moyen-Orient, sont sortis sur nos bécanes. Et parmi ces jeux, il y en a un qui nous a tous marqué : il s'agit de DESERT STRIKE.

Le jeu, d'une réalisation plus que surprenante sur Amiga (par rapport aux autres supports), nous a donné une bonne leçon en nous apprenant qu'il était possible - sans être illusoire - de combiner la stratégie avec l'action. La diversité des missions, leur nombre et leur originalité ont contribué à sa bonne appréciation et la note finale qu'il a obtenue est loin d'être contradictoire avec mon avis. Le seul hic résidait dans sa difficulté mais c'est un mot qui ne veut presque plus rien dire quand on se retrouve en face d'une telle merveille.

La société Ocean reprend le flambeau et nous annonce une suite à ce hit : JUNGLE STRIKE. Alors, c'est pour ça qu'on est là, planté comme un piquet et qu'on attend... Ouaip !

Votre ancien hélicoptère est à la casse ; c'est pas grave, on vous offre un Commanche. Le système de jeu reste le même, la 3D isométrique n'a pas disparu sauf que là où le jaune était roi (le sable), on retrouve du vert (le gazon, la végétation...). C'est beau, hein ? Les constructions aussi sont bien foutues !

Le nombre de missions a été revu et corrigé (y'en a plus et elles sont mieux !) et pour avoir un exemple concret l'hélicoptère ne sera pas votre seul moyen de transport : vous flotterez dans les airs à bord de votre hovercraft, jouerez à CHiP's sur votre moto, et serez furtif dans votre F117A. C'est génial, hein ?



Les opportunités que saisissent les éditeurs sont souvent malheureuses, mais bon, s'il leur faut des guerres pour les inspirer... Allez, on va quand même rester là, planté comme un piquet, et on va attendre... Ouaip !

SORTIE : FIN JANVIER
SUPPORT : TOUT AMIGA
EDITEUR : OCEAN

FRONTIER 2 :
First Encouters

Après ELITE et «ELITE 2 : FRONTIER», Gametek présente «FRONTIER : FIRST ENCOUNTERS». Il peuvent nous en sortir des tonnes : pas d'problème, on prend ! L'idée de propulser le joueur dans un univers immense, et le laisser errer tel un SDF, à fait de cette série, un mythe.

Le troisième volet regroupe un nombre d'innovations qui devrait accroître sa durée de vie. Devenir Elite : le but est toujours le même, bien que votre mission consiste à marchander pour gagner du fric. Vous pourrez ainsi vous acheter de nouveaux vaisseaux spaciaux.

Les améliorations ont été porté sur la jouabilité, les missions de combat, la tech-nologie et les graphismes. Les célèbres Targoïds sont toujours derrière vous. Ces saloperies d'aliens n'en loupent pas une pour vous faire la peau. Les nouveaux vaisseaux disponibles sont bien plus nombreux. Les pièces que vous pourrez leurs attribuer sont plus variées et plus sophistiquées. Le système de combat et la navigation ont été amélioré : la partie simulation qui était déjà satisfaisante à l'époque, se retrouve optimisée et apporte au jeu une ambiance réaliste.





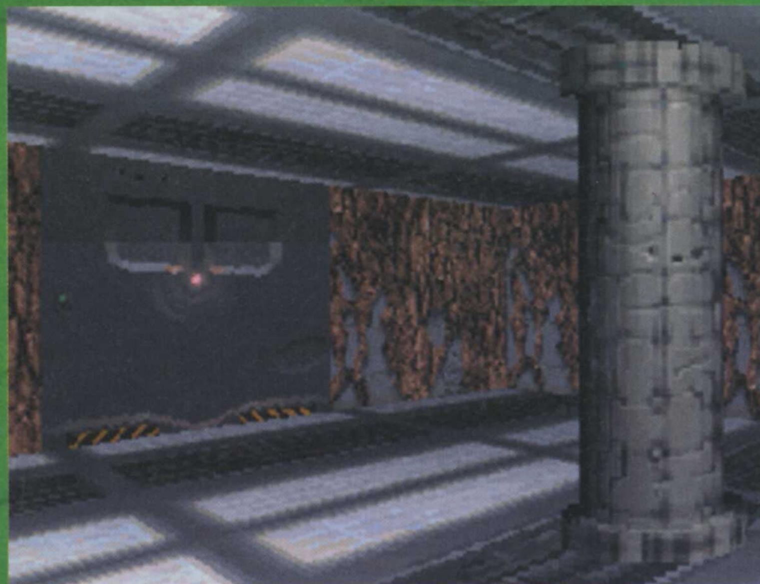
Grâce à FIRST ENCOUNTERS, vous serez l'acteur d'une épopée qui, par le nombre de missions et la variété des vaisseaux, fera de vous un égocentrique. C'est l'importance que l'on vous donne (et que vous travaillerez dans ce jeu) qui vous hypnotisera. La meilleur simulation spaciale et économique a découvert ce secret, et c'est tant mieux !

SORTIE : FEVRIER 95
SUPPORT : TOUT AMIGA
EDITEUR : GAMETEK





POOM



«Nous avons vu beaucoup de previews de jeux du style de DOOM sur Amiga mais tous sont moches, notre preview fonctionne sur un A1200/A4000 en 256*200 et en 192*160 (256 couleurs). Certes il n'est pas encore prêt puisque il n'y a pas de monstres, d'armes visibles. Cependant nos avantages sur les précédents sont la vitesse, les portes qui fonctionnent, les objets, les sources lumineuses, les murs transparents, les murs animés, un sol et un plafond. Nous prévoyons de le faire tourner sur les cartes graphiques (Picasso, Retina, EGS, etc...)». Voici le résumé de l'archive Poom trouvér le mois dernier sur le CD-Rom Aminet IV. Certains d'entre vous, visiteurs du SuperGames ont pu l'admirer sur le 1200 de la rédac' où nous l'avons définitivement installé. Des possesseurs de PC, en voyant Poom, sont allés se noyer dans les toilettes du Parc des Expositions alors que d'autres voulaient acheter un A1200 rien que pour y jouer. Force est de reconnaître que les écrans sont superbes (mais par rapport à Doom, c'était pas vraiment difficile), avec du mapping propre qui ne pixelise que très peu. La fumée qui s'échappe des canalisations est très réaliste, tellement qu'elle fit tousser les plus ardents Pécéhistes. Bref, une fois de plus, on attend la version finale de Poom pour rigoler un peu plus du mode VGA (Vrais Graphiques d'Antan).

SORTIE : DEBUT 95
SUPORT : A1200 / A4000

TOUJOUR PLUS



PUSSIES GALORE

S'il n'y avait qu'un seul éditeur à remercier pour son boulot remarquable sur AMIGA, moi je choisirai les yeux fermés TEAM 17. Cette année encore on a eu droit à la déferlante de tops, et pas une seule daube qui sent à 15 m. Alors que certains éditeurs préfèrent ralentir leurs développements sur cette plateforme (ça va peut-être changer depuis l'annonce du rachat), ces inconditionnels, que dis-je, ces fanatiques, nous préparent encore des merveilles pour cette nouvelle année. Ouvrez grands les yeux et les oreilles (finalement pas besoin des oreilles), les futurs hits AMIGA se trouvent ici !

PUSSIES GALORE

Encore un jeu de plate-formes, me direz-vous ? Oui, mais... voilà, c'est TEAM17, avec eux on peut s'attendre à tout, et en tout cas à un minimum de jouabilité. Dans la famille «animaux», vous jouerez ce coup-ci le rôle d'un chat (on va finir par tous se les faire les bestiaux !), baptisé Boris (ouaip...). Comme tout chat qui se respecte, il va devoir sauver ses petits et ceux de ses compères de l'emprise d'un vilain vraiment pas beau, Evil Eric. Ce pervers est un catophile : il fait faire tout et n'importe quoi à vos petits protégés. Pour augmenter l'intérêt, l'équipe des 17 a prévu de vous mettre dans la peau des châtons (lorsque vous les aurez délivrés) et vous pourrez alors accéder à des niveaux dont vous ne soupçonniez même pas l'existence. Au niveau technique, c'est du Toubon ; on va se bouffer du 64 couleurs, du scrolling parallax, une anim' en 50 images / secondes et des sons, je ne vous en parle même pas... je ne les ai pas entendus ! Même si ça fait un peu rengaine, on est bien content de savoir que sa machine se tient en bonne forme. C'est certainement le moins impressionnant des jeux TEAM 17 à venir, mais il peut faire son trou dans la jungle des jeux de plate-formes.

Sortie : avril 95
Supports : A1200, CD32



ALL TERRAIN RACING

SPEC

TEAM

ALL TERRAIN RACING

Depuis qu'on en a eu une preview jouable, à la rédac' c'est la folie. Certains commencent déjà à s'organiser des petits tournois clandestins jusqu'à deux heures du mat'. D'autres ont compris que ce n'était pas la peine d'insister (David on t'en veut pas d'avoir lâché), qu'ils avaient trouvé leur maître. On en trouve encore quelques-uns, tout penaud, qui viennent chercher leur raclée du soir, soit par masochisme (ça fait mal, hein, Fred ?) soit par inconscience (mais oui, t'y arriveras un jour, Imré !). Vous l'avez bien compris que nous on adore parce qu'il y a un mode deux joueurs, ce qui change considérablement l'intérêt d'un jeu, qui de passable peu passer à indispensable. Ici, pas de problèmes, TEAM 17 a pensé aux enfants uniques et à mis le paquet sur les options pour qu' ATR reste le plus longtemps possible sur vos étagères. Avec pas moins de 36 circuits différents, 3 bolides, des armes pour donner un petit coup de pouce à la chance, cette course devient un véritable jeu de massacre et de pousse-toi-de-là-que-je-m'y-mette. Tout est fait pour que le circuit paraisse le moins possible monotone, vous aurez des tunnels, des bosses (et pas que des petites), des barrières et le must c'est que lorsqu'on connaît parfaitement le terrain, on peut se permettre de griller les autres en passant dans le décor ! Comme le TEAM est sympa, ils ont même mis 5 autres bagnoles pour rendre le tout un peu plus ouf ; ça va jouer du coude !
Sortie Février sur tous les AMIGA et CD32

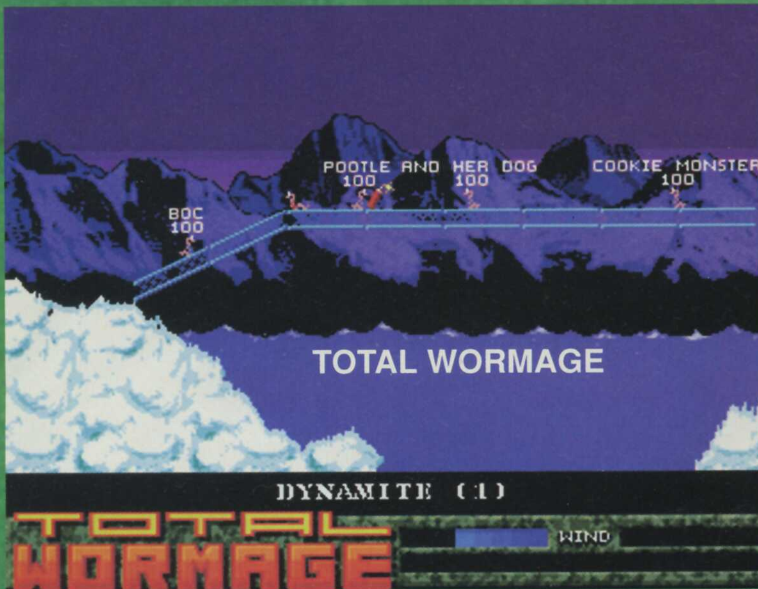
Baron Redbeard
(Gloucester)

Yeah, well this is just some dummy text so you get the idea – the final Characters will have the relevant "Quest" description here (nicer writing of course)

Similarly; the loading pictures – I intend to make this parchment background into a scroll to display any text over the picture while loading.

play on.....


KING OF THIEVES



TOTAL WORMAGE



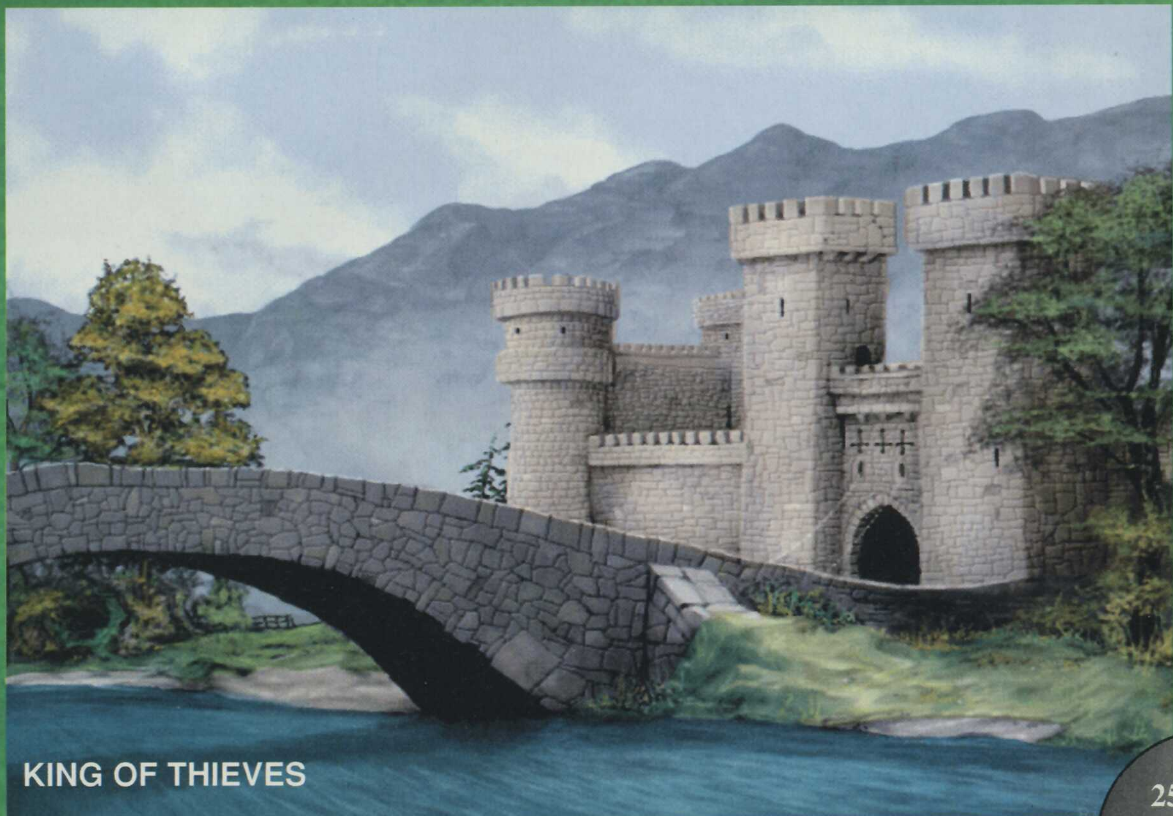
KING OF THIEVES

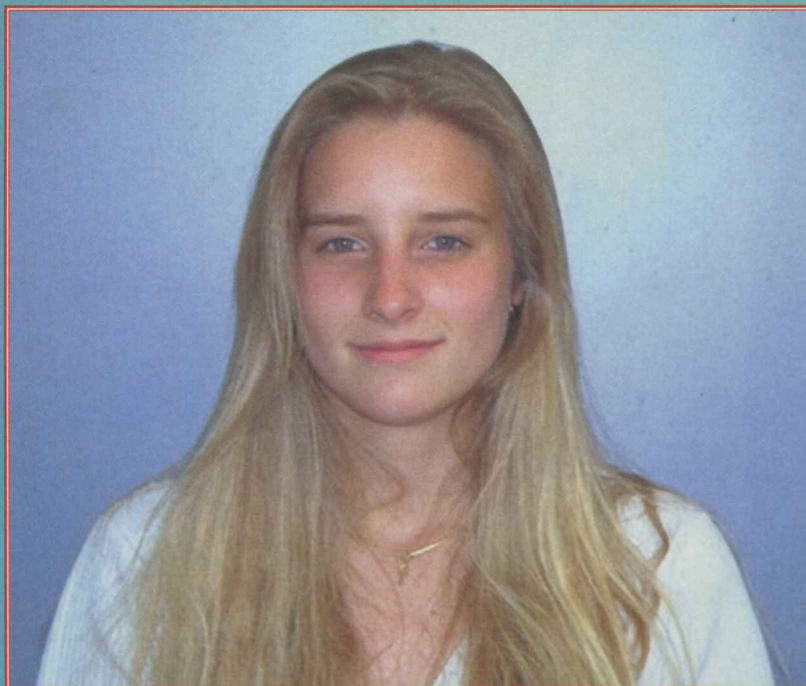
WORMS

Les anglais sont cinglés ! Il n'y a bien qu'eux pour inventer un tel jeu. Imaginez un croisement entre les LEMMINGS et CANNON FODDER. Ca y est ? OK, alors maintenant comme protagonistes vous rajoutez des... vers de terre (un peu asticot sur les bords) !?! Vous dirigez votre escouade, armée jusqu'aux dents, que vous devez mener à la victoire en exterminant les infanteries adverses. Les sprites sont aussi minuscules que des lemmings, mais coiffés du casque de CANNON (c'est d'ailleurs aussi violent ; sauf qu'un vers ça ne pisse pas autant le sang qu'une larve humaine !). Vous utiliserez tous les moyens technologiques up-to-date (ça fait branché) pour massacrer votre voisin. Ca ira de la dynamite jusqu'au bazzouka en passant par la grenade, tout ça pour faire couler le jus de vers. Si l'action prend une part importante dans le jeu, il ne faudra pas oublier non plus la logistique et la stratégie. Vous pourrez entre autre construire des ponts avec des brindilles (pas de fiente d'asticot n'en déplaise à Farid), grimper dans les arbres pour éviter d'être à découvert... Pour soutenir le moral de vos troupes, vous pourrez même leurs donner un petit nom, ou mieux, afficher les dialogues que vous voulez leurs faire dire... on va finir par s'y attacher à ses petites bêtes là ! Sortie en avril sur tous les AMIGA et CD32

Mais les produits Team 17 ne se résument pas à ces trois jeux. Vous avez déjà tous ceux dont on a déjà parlé : WITCHWOOD (un jeu d'aventure à la ZELDA), THE KING OF THIEVES (un jeu d'aventure à la ULTIMA 7), TEAM PINBALL... Et tous les veinards qui ont pu se déplacer au WORLD OF AMIGA ont pu entendre parler d'ALIEN BREED 3D (en vue subjective) et même en voir quelques écrans fixes. J'ai bien sûr gardé la meilleure nouvelle pour la fin, puisque que Team 17 a trouvé un programmeur capable de faire un DOOMlike sur notre AMIGA (1200), ça s'annonce grandiose ! Qui a dit qu'on ne pouvait pas le faire sur la machine D'Amiga International ?


WITCH WOODS


KING OF THIEVES



LA CHRONIQUE DE LA REDACTION

Cette fois-ci ça casse !!!!

Nous voici, chers lecteurs en pleine apogée des délires de la rédaction. En effet, la saga «je casse ma voiture» a recommencée de plus belle avec Imré qui manque désespérément de talent ! Ainsi, s'apprêtant à récupérer sa tuture chez le garagiste pour de modestes réparations, il fut victime d'un terrible accident se confrontant à un chauffard plutôt maladroit : il en résulte des réparations assez coûteuses, pour preuve il préfère s'en acheter une autre plutôt que d'en payer les frais. Alors Laguna ou pas Laguna Mimi ? En revanche, nous avons au sein de la rédaction un petit loubard du nom de François qui se bat pour l'amour de sa moto volée sur laquelle il a entrevu un banlieusard (la conduisant). Virile, musclé, poilu... cette chère Françoise s'est jetée dessus puis s'est empressée d'aller chez les flics. Malheureusement sa moto reste immobilisée pendant tout le temps de l'enquête. En parlant de tapette en voilà une toute fraîche toute belle, Fabienne qui est d'une nervosité sans relâche, je m'explique : nous étions au salon SuperGames, tout se passait pour le mieux, Jérôme et Gérard s'amusaient à regarder ces rares petites demoiselles, l'ambiance n'en était que meilleure. Chacun rentrait chez lui en se disant : «chic, j'ai passé une journée admirable». Mais le lendemain arriva et fabien était là, de mauvaise humeur, rechignant, gueulant à tue-tête, en effet, les machines ne marchaient pas, les clefs du tiroir contenant les magazines avaient disparu ainsi que le jeu «Sensible World of Soccer», le stand n'était pas beau . Bref, vous rentrez chez vous et vous vous dîtes : «mais quelle journée de merde, jamais plus jamais, surtout quand Fabien est là» !!! Néanmoins Imré, loin d'être contrarié a fait mumuse avec le micro tout le week-end beuglant sans cesse le mot... allez je vous laisse deviner ; le choc de l'accident, c'est sûrement ça !! Anna est apparemment la seule qui de surcroît soit normalement constituée. En effet, nous avons pu constater des progrès admirables et très encourageant de sa part. Auparavant, elle tapait avec un doigt et maintenant elle en est à deux, quelle performance mes amis !! Et Gérard, qui n'a toujours pas compris qu'il fallait passer sa voiture au contrôle technique avant de pouvoir obtenir sa carte grise. Bon allez, on sait que t'es un peu arménien sur les bords mais c'est pas grave, ça se guérit. Enfin, chers lecteurs, si vous passez au bureau et que vous voyez tourner en rond un énergumène du nom de Cyril feignant de travailler, ne le retenez pas trop longtemps car il risque de vous péter à la figure, en effet, quand il fait ça, c'est non pas parce qu'il cherche désespérément un endroit pour faire sa crotte comme un chien mais c'est qu'il va... enfin prendre du bon temps. Ainsi, cet étrange personnage fait des nuits blanches croyant inéxorablement que le mag doit être bouclé à une certaine date, alors que le jour de clôture n'est que cinq jours après. On aime bien se faire des blagues chez AC. De plus, il se fait piéger par Anna au téléphone figurant qu'elle est une inconnue souhaitant poser en pages centrales du mag' et voulant le rencontrer personnellement. Je vous garanti qu'il a bel et bien tourné en rond ce jour là !!! Fréderic lui, passe ses nuits blanches à tenter, en vain, de remporter ne serait-ce qu'une seule partie à All Terrain Racing face à Imré et Fabien ; alors, si vous recevez votre disquette coupon-réponse en retard, vous savez à qui vous en prendre ! Oh, j'allais oublier, nous avons retrouvé Alex au bon tatouage, mais maintenant c'est Farid qui préfère aller b..... plutôt que d'aller bosser! Bye-bye et bonne année.

SEVERINE



QRÔT'NIE-KEUR

FABIEN

Moi qui était le plus valeureux pilote dans la rédac' sur ALL TERRAIN RACING, un futur gros hit, j'avoue que je me suis laissé dépasser par certains, par une personne en particulier dont je tairai le nom par simple volonté de respirer tranquillement la semaine, sans entendre toutes les 5 minutes : Je suis le meilleur, je suis le meilleur... (NDLR : c'est moi !!) Heureusement, j'ai réussi à trouver un jeu tout bon tout con, où personne n'a pu pour l'instant rivaliser, même pas la personne en question. Elle s'est prise une raclée à POTATOE BUG (sorte de Tron), n'est-ce pas IMRE !!!



CHRONICOEUR

FREDERIC

Et l'intox continue! Ici toutes les contre-vérités sont bonnes à balancer. Que les 3 lecteurs qui suivent ce simulacre de chronique sachent tout de même que si j'ai effectivement copié les disquettes commandées, elles l'ont été en temps et en heures. Et si retard il y a dans leur livraison, vous ne pouvez vous en prendre qu'à la direction, qui se renseigne pingrement et sans relâche (des jours durant) pour trouver les enveloppes les moins onéreuses possibles : ce mois-ci par exemple ils ont pu économiser 3 centimes par envoi (Waaou, ça décoiffe). Et dire que c'est la même comédie pour l'achat des disquettes.



CHRONIQU'HEURE

FABINNOU

J'suis dans la merde ! J'viens de m'acheter une imprimante du délire, elle est capable d'imprimer en 720 DPI l'EPSON mais le problème c'est que j'ai pas le driver qui faut, alors j'me contente de tirer en 360. La galère quoi. Donc, si par hasard y'en aurait un de vous qui pourrait me le dénicher, ça serait sympa. Tout travail mérite salaire et j'ai donc décidé d'offrir à celui qui me sauvera, un super méga mickey qui date de ma dernière crève livré dans son mouchoir d'origine. C'est cool non? Je voudrais aussi profiter de ce droit de bavardage pour passez un Bonjour. Alors un grand bonjour à ma classe de TS2 CPI du lycée Agora Puteaux. Salut le peuple.



CROC - NIQUEUR

FARID

Je n'en peux plus... Ces journées passées dans les locaux d'Amiga Concept ne m'ont rien apporté de bon. Je pense sérieusement à suggérer l'idée de capitonner les murs. Cette histoire de faux coups de téléphone m'a laissé sans voix. Qu'ont-ils à la place du cerveau ? Je ne cesse de les observer comme des bêtes curieuses. Plus je les regarde, plus je les entends... Et plus je me dis que j'aurais mieux fait de rester dans ma cité. Après ça, ils vont encore se demander «mais pourquoi aucune nana ne veux rester travailler à la rédac, avec nous ???» En ce qui concerne la remarque de Séverine, je n'y répondrai même pas. Je ne porte aucune importance à ce qu'elle pourrait insinuer. (NDLR : «La bave du crapaud n'atteint pas la colombe beurrée», dicton faridien...)



CHRON'Y QUEUR

CYRIL

Bon Séverine, j'm'énerve ou pas ? Bah, tant qu'on y est on va continuer, tout le monde à ses mimiques : Jérôme, c'est quand il nous serre à tous la patte avant de partir, François, lorsque nous ne sommes plus en bouclage (on est tout le temps en bouclage !!!) et Fred, quand il a la dalle. Oui, sa minette n'habite pas loin du local et, prétextant l'amour éternel, il en profite pour lui vider son frigo. Si c'est pas lamentable !

A part ça, OK les gars, vous voulez vous la jouer ça comme. Je vous le dis lecteurs, ça devient carrément grave ici. Les journées tournent à base de coups de fil mensongers et assassins. Tout le monde y passe, c'est la guerre. Jérôme, Gérard, Isabelle, Imré. Tiens, Imré, lui je le lâche plus, je vous explique : Imré et moi sommes dans le même bureau et avons chacun notre ligne. Pas un jour ne passe sans que l'un de nous appelle discrètement l'autre. Le téléphone décroché, la victime a droit à un véritable «TAPETTE» maison. Le pire, c'est que ça nous fait rire. Maintenant je réalise, c'est bien Farid qui avait raison : les locaux d'AMIGA CONCEPT sont occupés par des malades du crâne. Résultat : je n'ai pas écris une seule ligne ce mois-ci (à part cette sensationnelle réponse-chronique). Pas le temps, je suis sans cesse au téléphone (en fait, cherchez bien, c'est ailleurs que vous me retrouvez...). J'me tâte pour le mois prochain... j'sais pas, en tous cas, je lâche plus Imré, il va m'entendre au bout du fil !



CRAUXNIQ'HEURE

stéphane

Les fêtes de Noël arrivant à grandes enjambées (je reste un grand enfant dans l'âme), j'ai commandé au Père Noël plusieurs petites choses : «Cher Père Noël. Comme j'ai été très sage en cette année 94, ne m'oubliez pas : pour commencer, je voudrai que l'on sache que j'existe au sein de la rédaction. Je sais, je suis un mec discret, mais un petit mot sur moi peut toujours faire plaisir. Ensuite, je voudrai que tout le monde soit gentil, car j'ai besoin de beaucoup d'affection. Enfin (et je crois vraiment au Père Noël), je voudrai faire de la télé (autre part que dans un sex shop, n'est-ce pas Imré ?). C'est humain, non ? Beaucoup de «je voudrai», mais c'est tellement beau d'y croire. Allez, joyeux Noël à tous !



GROSNIQUEUR

DANIEL Actionnaire chez France Télécom

Débordé, j'ai passé le mois au téléphone : Gérard m'a acheté 2 pages de pub, Isabelle a résilié mes 14 abonnements, Damien a réparé mon disque dur, Fabien a recopié la fausse soluce intégrale d'un jeu, Anna n'arrêtait pas de m'appeler car je me demandais au téléphone, et la mère de François ou le commissariat (en l'occurrence, moi) appelait sans cesse pour sa moto retrouvée. Mon prochain objectif : un canular avec la mouche (comprenne qui pourra...). Autant vous dire qu'avec deux magazines, je ne vais pas m'arrêter en si bon chemin. A suivre...



QR'AUNID QU'HEURE

IMRE

Mimi, c'est pour les intimes alors n'en abusez-pas ! Et puis ça porte à confusion, certains pourraient croire que je fait de la politique... Mais c'est p't-être vrai qu'on fait de la politique des jeux vidéo à A-Concept et si j'étaits ministre des jeux-vidéo je mettrai tout en oeuvre pour imposer l'Amiga à l'éducation nationale. Vous vous imaginez bosser en cours d'Infographie sur D-PAINT avec en multi-tâche un jeu ! D'ailleurs, en parlant de jeux, ce mois-ci plus que jamais, les titres de qualité ont déferlé (et déferlent encore) à un telle vitesse qu'on a à peine le temps de prendre son pied à l'un, qu'un tout nouveau vient vous appâter. Non, c'est pas cool,il nous faudrait des journé de 40 heures mais certains à la rédac' ont trouvés la solution : prétexter qu'il faut rester tard le soir pour bosser (jusqu'à 2 heures du mat'), alors qu'en fait c'est pour jouer à SUPER STARDUST, SUBWAR 2050, ZEE WOLF ou encore ALL TERRAIN RACING (...), n'est-ce pas Fabien, n'est-ce pas Fred... euh, n'est-ce pas moi-même ? Non, moi c'est pour vous trouver les codes des niveaux à ZEE WOLF ; c'est pas pareil, là c'est professionnel ! («si, si, je t'assure ma chérie, je joue pas, je bosse...»)

TOP 10 LECTEURS

Vous avez été plus nombreux que jamais à nous communiquer votre classement, pour vous en féliciter on en fait gagner deux ce mois-ci : GAILLET Pascal (34) et MARSTEAU Denis (79). Tous deux ont gagné le jeu de leur choix.

01 - CANNON FODDER (+2)
02 - FLASHBACK (-1)
03 - SENSIBLE SOCCER (-1)
04 - SIERRA SOCCER (+1)
05 - SKIDMARKS (-1)
06 - THEME PARK (Entrée)
07 - VROOM (=)
08 - ALIEN BREED 2 (-2)
09 - PINBALL FANTAISIES (+1)
10 - DUNE 2 (Réapparition)

PSSSIT ! CA VOUS DIRAIT DE GAGNER UN JEU ?

Le TOP-10 c'est votre classement des jeux que vous aimez le plus sur Amiga et CD32 ! Faites-nous parvenir vos classements, par tous les moyens que vous pouvez avoir à disposition.. courrier, fax, fichier,carte PCMCIA, pneumatique, radio, télé... Enfin bref, tout ça pour vous dire que chaque mois y'a le jeu de votre choix qui vous attend éventuellement à la clé, par un tirage au sort. L'un d'entre vous gagnera donc l'un des jeux proposés, à savoir : TITRES DISPONIBLES :The Games, Brutal Foot, Wizkid, Ralph, Robosport, Open Golf, Famille Adams, Morph, Sim Ant, Moktar, F29, Arme Fatale, Sport Collection, Global Effect CD, Dangerous Street CD ou Trolls CD. Si vous avez un fax à disposition, pas de problème pour nous envoyer votre classement en n'oubliant pas d'indiquer vos coordonnées et le jeu que vous souhaiteriez recevoir si jamais vous étiez sélectionné. Fax : (16-1) 39-15-72-56

1 . . . .
2 . . . .
3 . . . .
4 . . . .
5 . . . .
6 . . . .
7 . . . .
8 . . . .
9 . . . .
10. . . . .

NOM : . . . .
Prénom :. . . . .
Adresse : . . . .
CP et VILLE : . . . .

JEU SOUHAITE :. . . . .
(à choisir en page «d'ABONNEMENT»)

TEST AG & AGA



ACTION	
3 DISKS	1 Mo
INSTALLABLE	2,5 Mo
JOYSTICK	1-2 Joueurs
DEJA DISPO	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Excellent

GRAPHISME	92
ANIMATION	93
MUSIQUE	87
BRUITAGE	91
PRISE EN MAIN	89
DIFFICULTE	89
DUREE DE VIE	84

CONVIVIALITE	94
SENSATION	95

AMIGA CONCEPT 91%

TOUT
GOOD & BOF
RIEN

✓	A 500	✓	A 2000
✓	A 500+	✓	A 3000
✓	A 600	✓	A 4000
✓	A 1200	●	CD 32

ALIEN BREED TOWER ASSAULT

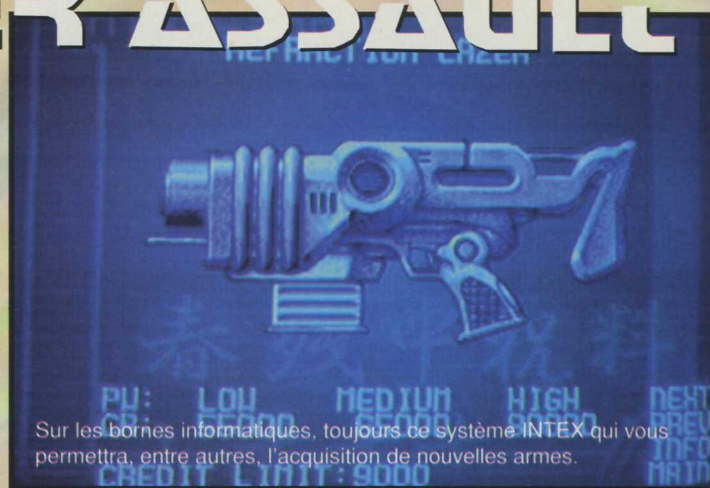


Après l'immense succès du premier volet, puis du second (...), voilà que Team 17 remet ça avec cette version spéciale : les aliens ont cessé de faire grêve, et reprennent du service. C'est à vous de leur faire passer l'envie de se faire remarquer.

L'homme a enfin appris à voyager dans l'espace ! C'est l'occasion pour lui de coloniser des planètes. Le hasard a voulu que Azarin 2E soit l'une d'elles. L'importance et la rareté de ses minéraux lui assurent un développement démographique et industriel d'une vitesse vertigineuse. La chaleur dégagée par les hauts-fourneaux ont déclenché un processus attendu depuis très longtemps sous terre : quelque chose est sorti d'un long sommeil, pas de chance... Les civils et les scientifiques se sont vite retrouvés dans le caca ; d'ailleurs, ils sont morts... Juste le temps, pour eux, d'envoyer un SOS, et vous voilà, tel un renard rusé qui fait sa loiiii !!! Bon, temps-mort, on oublie le scénario et on passe à l'action, OK ?

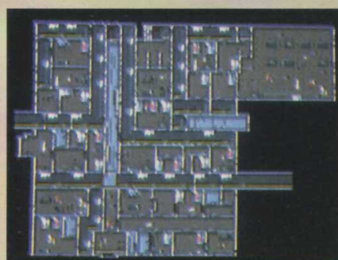
L'ERREUR D'ERRER.

Le premier épisode s'est fait un nom, à l'époque, par sa formidable réalisation et son atmosphère macabre. Son succès méritait, sans nul doute, une suite reprenant le même système avec, en prime, des améliorations : celles-ci donnent au jeu une plus grande ergonomie (parce que visuellement et auditivement bien foutue), et une durée de vie accrue : les niveaux du jeu sont accessibles à tout moment, et l'action est menée intelligemment par des informations disséminées un peu partout dans les tableaux.
En ce qui concerne ces derniers, leur taille est très variable : chaque niveau est en fait une tour dans laquelle vous évoluerez. La présence de certains ascenseurs ne seront pas là seulement pour vous faire changer de niveau, mais pour vous faire atteindre des plateformes indispensables au bon déroulement de votre mission.
Les ordinateurs du réseau «Intex», présentés par une voix si charmante, sont toujours présents et vous seront d'une très grande utilité... Quand on a du pognon ! Plus vous ramasserez de fric, plus vous aurez la possibilité de vous offrir une arme en conséquence. A noter que ces armes ont



Sur les bornes informatiques, toujours ce système INTEX qui vous permettra, entre autres, l'acquisition de nouvelles armes.


A gauche ou à droite ? A gauche ... non à droite !



DANS LE MÊME GENRE :
ALIEN BREED
CHAOS ENGINE


Rapport : Vous venez de vous ecraser ...

trois degrés de puissance (bas, moyen, haut) : leur efficacité en est dépendante. «Intex» propose un menu à votre avantage et certains services (tels que le rappel du briefing de la mission, les derniers messages trouvés, ainsi que la possibilité d'acheter des trousseaux de clés, des munitions et un scanner plus puissant) qui vous seront bénéfiques.
Le personnage que vous dirigez est très maniable et les programmeurs y ont ajouté un petit quelquechose qui vous sera d'une très grande utilité : le mode «recul». Ce système vous permet de tirer dans la direction opposée à votre déplacement, et je vous garantis que c'est très efficace quand on est poursuivi par des cafards de l'espace.
Il faudra constamment faire attention où vous posez les pieds. Il vous arrivera de croiser des articles abandonnés par leur propriétaire en fuite (en vain !). Ces produits seront de types «premiers secours», fric, clés, munitions, armes et cartes. Pourquoi faire attention alors, me direz-vous ? Ce ne sont que des choses qu'on aime bien et qui font plaisir, non ? Ben non ! Tout simplement parce que si vous sautez sur une mine, ou marchez dans une zone radioactive, pas de problème, mais c'est sans moi ! Sans moi, car le jeu à un c'est bien, mais TOWER AS-SAULT à deux c'est mieux ! Ce délire peut se concrétiser par deux choix : soit vous jouez avec des balles à blancs (vos tirs ne détruisent que les monstres), soit vous aimez véritablement la difficulté en utilisant des balles réelles (attention aux fesses de votre pôte !). Dans ce mode, votre durée de vie ce compte plutôt en secondes alors restez raisonnable, doucement mais sûrement.

AVIS



Le retour d'Alien Breed, c'est sur 1200 ou 500, ça nous vient de Team17, c'est grandiose, toujours aussi dur mais plus captivant que jamais. Des «énigmes» viennent donner encore plus de piment à l'intrigue bien que l'on puisse regretter qu'il soit toujours aussi difficile d'augmenter son potentiel de tir. Une action qui se partage à deux (tout seul, faut en avoir la trempe !), à travers des niveaux aussi gigantesques qu'originaux. Dans certaines pièces vous trouverez même des restes de cadavres en-core fraichement grignotés... par les aliens. Une finition maintenant bien coutumière et qui vous offre des graphismes AGA si vous possédez la machine adéquate (en loccurence un 1200 ou 4000). Un titre à réserver de toute urgence.

IMRE

C'EST DES CHIRURGIENS CHEZ TEAM 17 !

Les photos parlent d'elles-mêmes : les graphismes sont exceptionnels pour ce type de jeu, le nombre et la qualité des détails, à eux seuls, valent l'achat du produit. En vue extérieure, y'a des petits lézards qui se baladent sur le sol, comme ça, juste pour faire beau. Dans les complexes, il arrive de voir des aliens en train de boulotter un bonhomme, c'est génial (c'est morbide !). Ces petites crottes de nez négligeables apportent au jeu un plus très important qui s'appelle «FINITION». Ceci reflète du bon travail de qualité (et cette répétition est un euphémisme) que d'autres réalisateurs ont du mal à faire ressortir.
Les sons assurent au maximum - les digits qui ponctuent vos actions sont rares mais dignes de l'équipe - et l'animation fusionne à la perfection avec l'ensemble du jeu.
Au fait, ces descriptions techniques concernent la version A500. La boîte du produit comporte la mention «Version A1200 Enhanced» : hé oui ! La version A1200 jouit du mode AGA pour les graphismes et de meilleurs sons pour... Vos oreilles ! CA c'est de l'optimisation !

AVIS



Au départ, le nom de ce nouveau logiciel de Team 17 ne me disait vraiment rien. Mais lorsque je l'ai introduit (oui, j'ai bien dit introduit) dans mon 1200, la surprise fut totale : TOWER ASSAULT n'était en fait que le dernier volet d'ALIEN BREED. La star incontestée des jeux d'arcade à la COMMANDO, venait d'accoucher d'un petit dernier. On ne peut pas dire que les programmeurs ne se soient pas foulés : une multitude de tableaux plus grandioses les uns que les autres, une difficulté acrrue à l'infini, des bruitages à vous faire cauchemarder toute la nuit... En un mot, l'intégral. Mais avant de commencer, un conseil d'ami : ne vous aventurez pas seul dans le monde des Aliens, invitez un pote, faîtes-vous une petite bouffe, et entre deux bouchées de la blanquette de maman, dégommez quatre cinq aliens... Bon appétit !

STEPHANE

ALORS LES MECS, ON LUI MET 100% ?

Vous allez trouver ça bizarre, mais à chaque fois qu'un jeu est annoncé, mon esprit «critique négatif» ressort, mon impartialité devient débordante, et mes ennemis se font de plus en plus nombreux (c'est la peur du désenchantement !). Pourtant, TOWER ASSAULT mérite une ovation exemplaire : ses parents l'ont fait correctement, sans y aller trop fort, et ont mis au monde un métisse action-stratégie que JE place, sans hésiter, à la première place du podium. Bravo, les mecs !



Un cadavre, deux cadavres ... bon appetit !



Faites gaffe aux mines !



22 ! v'là les aliens.

TEST AGA

Impressions

SRATEGIE MEDIEVALE	
4 DISKS	AGA
INSTALLABLE	3,5 Mo
SOURIS	1-6 Joueurs
DISPONIBLE	FRAN

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	76
ANIMATION	75
MUSIQUE	66
BRUITAGE	70
PRISE EN MAIN	82
DIFFICULTE	85
DUREE DE VIE	90

CONVIVIALITE	88
ERGONOMIE	87

AMIGA CONCEPT 82%

GOOD: Très convivial (jusqu'à 6 joueurs).

BOF: Musiques sâoulantes

A 500		A 2000	
A 500+		A 3000	
A 600		A 4000	✓
A 1200	✓	CD 32	



Lords of the Realm



L'Angleterre et le Pays de Galles sont divisés et dirigés par des nobles puissants et cruels. Impressions est persuadé que celui qui réunira et remettra de l'ordre sur la Grande Bretagne n'est autre que vous. Vive le Roi !

En 1268, rien ne va plus : le peuple en a marre, il demande un chef unique. Aucun héritier, le trône est vacant. Celui qui méritera le titre de roi devra faire preuve de beaucoup de qualités (exigées par la population). Ce poste se mérite, il faudra prouver votre grande sagesse et votre puissance.



Quand la Grande Bretagne vous est comptée.

DANS LE MÊME GENRE :
SETTLERS
GENESIA



Ca fait plaisir de voir des textes en français


A vous de jouer !

BONJOUR, JE ME PRESENTE POUR LE POSTE DE ROI...

LORDS OF THE REALM est un jeu de stratégie médiévale épique. Vous êtes l'un des six seigneurs à vous disputer le trône. Dites-vous bien qu'établir un gouvernement féodal prospère entraîne l'immigration de populations dans votre territoire. Ces serfs seront, à votre guise, des paysans qui travailleront la terre, des éleveurs qui s'occuperont des bovins, des bergers pour les moutons, des ouvriers pour accomplir diverses tâches telles que le travail dans les mines, le bois, la pierre, et le plus important, l'armurerie.
Sur votre territoire, vous avez un nombre de terrains exploitables dans trois domaine. vous pouvez transformer une

L'état courant de vos productions. N'oubliez pas de mettre vos terres en jachères pour la fertilité de vos terres.

série de terres pour la culture du blé, pour l'élevage de vaches ou en bergerie.
Vous devrez être très attentifs à vos cultures : il faudra mettre en place un système de rotation des cultures pour préserver toute leur fertilité, c'est pour cela qu'une mise en jachère d'un champs s'impose régulièrement.

AVIS



LORDS OF THE REALM est à classer dans la catégorie des jeux à crampes. Mais hélas pour ce pauvre wargame, les crampes ne seront pas le résultat d'un acharnement invétéré sur votre souris afin d'élaborer une stratégie d'attaque, dans un environnement pâle (selon moi, pas plus de quatre couleurs), et dont l'intérêt a été très mal exploité. L'origine de ces crampes serait plutôt due à la lourdeur du chargement : pas moins de 30 changements de disquettes (et je ne suis pas marseillais). Je me suis même foulé un ongle dans la bagarre avec mon Df0. Alors par pitié, si vous souhaitez jouer à LORDS OF THE REALM procurez-vous à tout prix un disque dur : il y en a des petits, des pratiques, des pas chers, et qui peuvent rapporter gros.

STEPHANE

Vos productions n'en seront pas altérées, mais varieront quand même en fonction du climat.
Un bon élevage de bovins et de moutons peut vous apporter la satisfaction de les voir se multiplier au cours de l'année. Ceci entraîne une plus grande production de lait et de laine qu'il est possible de revendre, aux marchés nomades, comme d'autres produits.
La main d'oeuvre dont vous aurez besoin sera plus importante en fonction des productions prévues pour la saison suivante.
Le morale de votre peuple n'est pas négligeable : votre démographie amplifiera seulement si les conditions le permettent. Ceci se concrétisera par des impôts pas trop élevés et des rations de nourriture satisfaisantes. La population heureuse ne manquera de faire des fêtes en votre honneur, et surtout, leurs nuits seront mouvementées (bien être oblige !), ce qui annoncera l'augmentation de natalité (présence aussi de la mortalité).
Les mineures, les bûcherons et les carrièrs offrent la possibilité de construire un château. C'est très utile pour ne pas voir votre territoire porté un drapeau ennemi à la place du votre !
Les armuriers confectionnent des caisses d'armes qui donneront une plus grande force d'attaque et de défense à vos soldats. Ces armes sont au choix et assez variées.
Lorsque votre peuple est devenu suffisamment vaste, pensez à gérer au mieux la nourriture que vous leur attribuez. Vous ne voudriez pas voir votre élevage disparaître ou votre blé se faire engloutir : ce serait la famine !
Il est temps de créer des troupes et de conquérir des territoires. Vous avez besoin d'augmenter vos produc-tions pour nourrir votre peuple ; le fait de posséder d'autre terres vous servira, en faisant transiter la marchandise, à combler les vides.

A L'ATTAAAAQUE !!!

Vos troupes seront de différents types (simples soldats, archers, etc...), et apparaissent près de votre siège sous la forme d'un soldat que vous déplacerez sur les routes. Lors d'un combat, un champs de bataille est mis en place. Le nombre de combattants et leur puissance détermineront l'issue de la bataille. Tous les ordres que vous donnerez seront appliqués immédiatement. C'est bien foutu, mais un peu lent à mon goût.
Si vous êtes victorieux, le territoire ennemi devient le votre, ainsi que sa population.
Les graphismes ne sont pas extraordinaires pour du AGA, mais ils restent très corrects. Des musiques sont constamment présentes, mais deviennent vite barbantes. Cette ambiance sonore est constituée de musiques médiévales, mais la qualité n'est pas là. La gestion et l'ergonomie sont très satisfaisantes, car simples d'utilisation et lorsque l'on commence une partie, on a du mal à s'en décoller.

Voici l'effectif et la quantité de matériaux nécessaires à l'élboration d'un fort.

MESSIRE, CA PUIRE !

Le jeu se déroule à tour de rôle et par saison. Chaque seigneur dirigé par l'ordinateur (ils sont cinq !) porte une couleur spécifique, c'est simple : lorsque vous visionnerez la carte générale, il vous faudra voir les autres drapeaux disparaître, et rester le seul seigneur. Et là, attention, vous vous verrez à genoux dans une église, et recevoir sur votre tête, la couronne qui fera de vous, l'unique roi que le peuple attendait.

STRATEGICOMEDIEVALO-EPIQUE

LORDS OF THE REALM ne se vante pas comme étant d'une complexité égarante (la qualité de ces produits en est souvent atteinte), mais apporte une ambiance et un aperçu de ce qu'était le 13ème siècle. Impressions ne nous a pas déçu : une convivialité certaine se fait chaleureusement ressentir quand on y joue à plusieurs (jusqu'à six joueurs). Alors, Emparez-vous de la couronne !

FARID

Un peu de statistiques ne fait de mal à personne.

TEST AMIGA


ELECTRONIC ARTS®

SIMULATION ECONOMIQUE	
2 DISKS	1 Mo
INSTALLABLE	1, 2 Mo
SOURIS	1 Joueur
DISPO JANVIER	FRA

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	MOYEN

GRAPHISME	60
ANIMATION	55
MUSIQUE	/
BRUITAGE	50
PRISE EN MAIN	75
DIFFICULTE	75
DUREE DE VIE	78

ORIGINALITE	70
AMBIANCE	87

AMIGA CONCEPT 68 %

GOOD: Originalité d'un nouveau type de gestion

BOF: Assez decevant pour un A500

A 500 ✓ — A 2000 ✓ — A 500+ ✓ — A 3000 ✓ — A 600 ✓ — A 4000 ✓ — A 1200 ✓ — CD 32

theme PARK™



En nous annonçant l'arrivée de la version 500 de THEME PARK, nous ne nous attendions pas au miracle. Mais nous étions en droit d'en exiger un minimum. Oui mais voilà, l'aspect financier a vraissemblablement primé sur l'aspect ludique et sur le plaisir ressenti par tous les utilisateurs de 500. Comme vous l'avez deviné, nous sommes loin, mais alors très loin, de la note de 94 % que nous avions donné sans coups férir à son grand frère AGA. Deux disquettes suffisaient amplement pour réaliser ce pseudo chef d'oeuvre. Eh bien Bullfrog l'a fait ! Comment peut-on réussir aussi parfaitement la version AGA et faire une version 500 aussi pitoyable.

Des exemples pour argumenter mes critiques ? Sans problème, et je suis sûr que je ne les ai pas tous recensés. Commençons par le commencement. Où est passée l'intro ? Sincèrement je ne le pense pas, mais peut-être que pour gagner quelques Ko de mémoire, les programmeurs ont jugé bon de la sucrer. Ensuite, la palette des couleurs du logiciel : je sais, les moniteurs sur lesquelles nous travaillons ne sont pas parfaits, mais bon, lorsque vous changez de moniteurs quatre fois de suite et que vous retrouvez la même pauvreté de tons, vous êtes en droit de vous demander si vous ne vous trouvez pas face un cas déclaré de vol de couleurs. L'architecture des boutiques a certainement été modifiée pour gagner de la place. Maintenant vous possédez des boutiques toutes similaires les unes aux autres. Génial pour s'y retrouver ! Voyons maintenant le rayon audio : Les bruitages n'en parlons pas, sempiternels à souhait, quand à la musique, à mon avis, elle a dû se faire la malle avec l'intro. Si vous trouvez l'intro, vous trouverez la musique. Mais ne cherchez pas trop et gardez votre énergie pour autre chose.



Sur A500, le jeu est lent à en pleurer. Sur A1200, c'est rapide à souhait.

Au niveau du jeu proprement dit, peu de modifications notables, si ce n'est la disparition complète de l'option bourse. Quant à la vitesse du jeu, l'excès n'est pas pour tout de suite : plus lent, tu meurs (sur 500) ! Pour visualiser vos commandes et vos inventions, vous avez le temps d'aller vous acheter un sandwich à la boulangerie du coin, prendre un café, faire une sieste et si votre Amiga n'a pas planté (très fréquent, n'est-ce pas Imré) vous pourrez enfin les visualiser. L'option vous permettant de mettre vos boutiques, vos attractions, vos employés... sous forme de fenêtre a également disparue. A force de vouloir trop gagner (de mémoire ou d'argent), on finit par perdre. Telle aurait pu être la morale de ce test. Quoiqu'il en soit, je reste persuadé que cette version a été réalisée entre 2h et 4h du mat' après une longue nuit d'ivresse, un beau jour du mois d'octobre. Dommage...!!!

STEPHANE

AVIS



GENIAL !!! Le jeu n'a pas planté une seule fois ! Vous pouvez dorénavant jouer l'esprit tranquille, le bug qui existait sur la version 1200 ne survient plus avec cette monture 500. Les graphs, évidement sont moins beaux mais ça n'enlève rien à l'intérêt du jeu, je dirait même le contraire car l'ergonomie, elle aussi, a été arrangée. L'animation sur 1200 vous donne un confort d'utilisation exceptionnel. Seul problème (ben oui, y'a toujours un problème !), le temps est mal géré puisque lorsque vous aurez fait la commande d'un stock (de frites, par exemple), celui-ci ne vous arrivera presque qu'au bout d'un an ! (dans le jeu, pas en réalité !). Un logiciel qu'il vous faut à tout prix essayer, sur A500 comme sur A1200. Parole de tapette !

IMRE

DANS LE MÊME GENRE

SIM CITY
RAILROAD TYCOON



Les boutiques se ressemblent toutes en architecture (c'est vachement pratique hum ...!)

BUMP'N' BURN



Trois mois après la version Amiga, Grandslam nous revient en force sur CD 32 de Bump'n' Burn; le jeu n'a rien perdu de son originalité et quelques nouveautés sont même au rendez-vous.



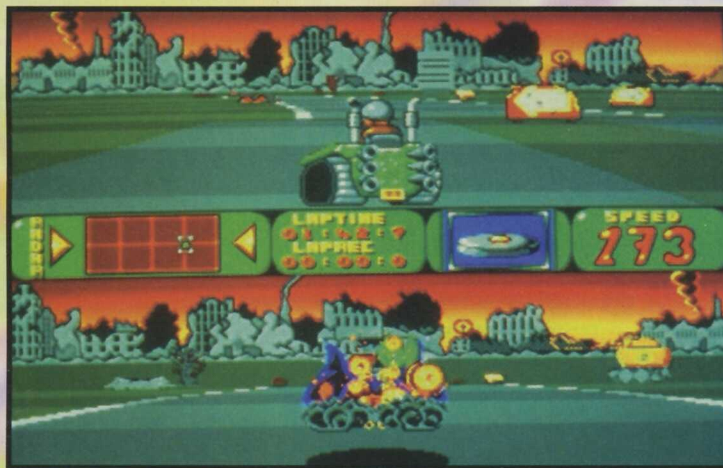
Tout d'abord la présentation à entièrement été refaite, finis les logos inutiles, en effet le menu des options s'affiche dés le début. En parlant des options, vous pouvez maintenant jouer en musique, celle-ci a d'ailleurs été changée (en mieux !). Votre but est toujours de battre Count Chaos (dur ! dur !) en parcourant 7 niveaux et en finissant bien-sûr premier à chaque coup pour finir le jeu. Ces 7 courses se déroulent dans des décors, tous différents les uns aux autres, qui interviennent dans le déroulement du jeu; meffiez-vous par exemple des boules de feu, dans le monde du volcan, qui pourraient vous causer quelques ennuis. Là où le jeu prend tout son intérêt c'est dans le mode deux joueurs, c'est vraiment le délire et c'est avec un malin plaisir que l'on envoie des écrans de fumée à son adversaire. Les bonus sont nombreux et faciles d'accès grâce aux boutons du joypad, suivant le nombre d'étoiles que vous aurez collecté, vous aurez le choix entre des mines, des écrans de fumée, un turbo et plein d'autres gadgets qui vous seront bien pratiques (essayez donc le missile à tête chercheuse en mode deux joueurs, effet garanti...).

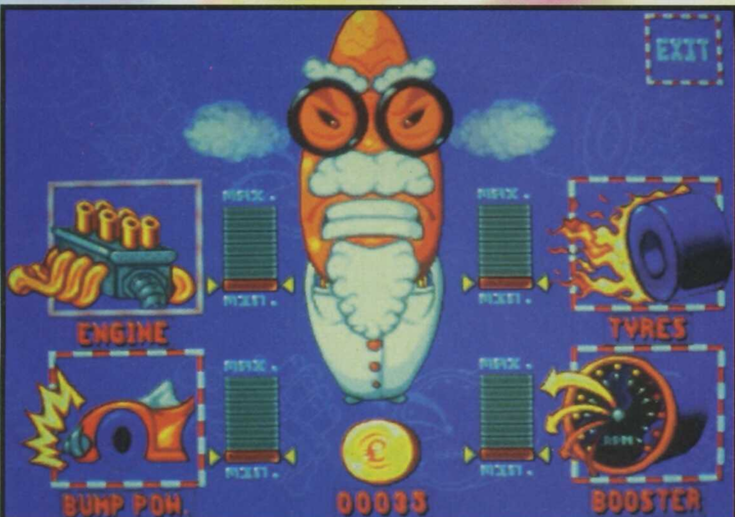
DANS LE MÊME GENRE : BUGGY BOY

Coté réalisation, les graphismes très colorés sont, une fois de plus, les mêmes que sur la version Amiga, La musique à donc été changée, des bruitages et des voix digitalisées ont été rajouté, comme par exemple dans la séquence de la ligne de départ, où une «charmante» voix indique le nom et l'emplacement des concur-rents ; un reproche est tout de même à faire sur la difficulté et la prise en main qui risque de donner des difficultés aux débutants.

Bump'n'Burn est à conseiller à tous les nostalgiques de Buggy Boy, avec lequel il a quelques points en communs (comme les virages relevés), et les pros de Lotus se défouleront sur cette course de voitures hors-normes. Une convertion CD32 tout de même décevante..

Christian





AVIS



Mon avis n'a toujours pas changé depuis le test de la version 500. Aucun changement, sauf la musique, ça fait plutôt maigre pour une machine qui est normalement au moins deux fois plus puissantes que son ancêtre ! Malgré ça, en mode deux joueurs, on peut quand même y trouver son bonheur. A réserver donc, à ceux qui ont un petit frère, au moins là vous pourrez lui foutre une raclée, les parents ne diront rien !

FABIEN

TEST CD 32



COURSE AUTO	
1 CD	CD 32
NON INSTALLABLE	/ Mo
JOYPAD	2 Joueurs
DEJA DISPO	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	70
ANIMATION	68
MUSIQUE	77
BRUITAGE	65
PRISE EN MAIN	60
DIFFICULTE	52
DUREE DE VIE	68

AMBIANCE	78
HUMOUR	80



Génial à 2.
Humour.

GOOD & BOF

Difficulté.
Prise en main.

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32 ✓

TEST AMIGA

UBI SOFT

ARCADE 3D	
1 DISK	1 Mo
NON-INSTALLABLE	- Mo
JOY-SOURIS	1 Joueur
DISPONIBLE	ANG

SAUVEGARDE	Passwords
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	78
ANIMATION	83
MUSIQUE	75
BRUITAGE	85
PRISE EN MAIN	72
DIFFICULTE	85
DUREE DE VIE	91

ORIGINALITE	80
SENSATION	60

AMIGA CONCEPT 85%

Diversité des appareils.
Originalité des missions.

GOOD & BOF

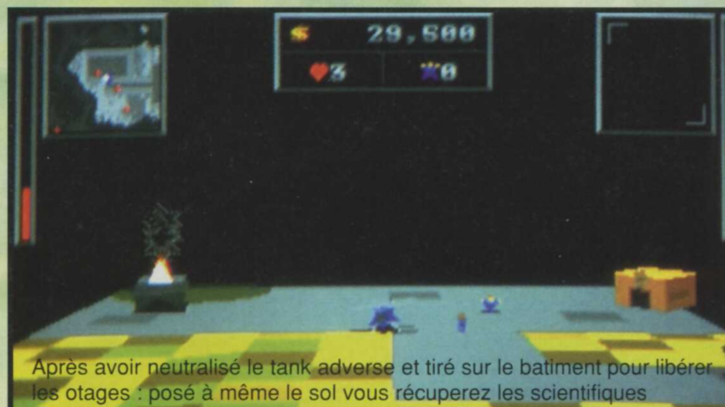
L'ambiance sombre et triste.
Véritable manque de punch.

✓	A 500	✓	A 2000
✓	A 500+	✓	A 3000
✓	A 600	✓	A 4000
✓	A 1200	●	CD 32

ZEEWOLF



Actuellement, la pollution n'est à nos yeux qu'un petit hic négligeable. Eh bien, Ubi Soft offre l'opportunité de contrer ce phénomène, aux commandes de ZEEWOLF, un hélicoptère pas comme les autres.



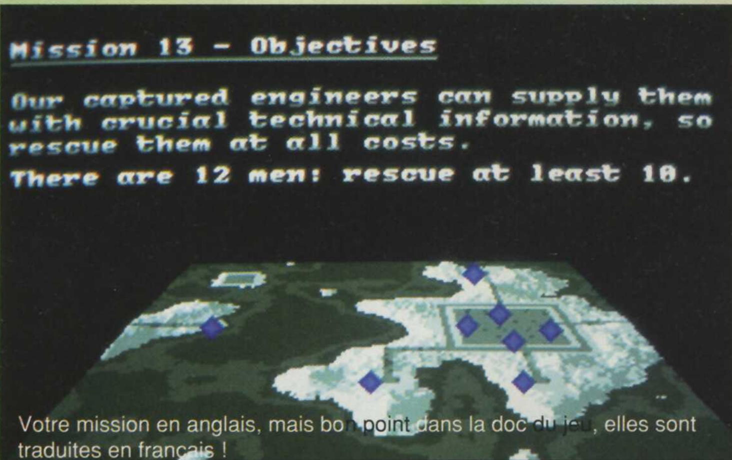
Après avoir neutralisé le tank adverse et tiré sur le batiment pour libérer les otages : posé à même le sol vous récuperez les scientifiques

C'était prévu ! Non, cherchez pas d'excuses ! Ils l'avaient dit, mais vous n'avez pas voulu les écouter ! Vous avez voulu gratter de l'argent partout, en rasant des forêts, en polluant des rivières, en crachant de la fumée, etc... Et vous osez exhiber le nom de votre société, Ecliptico ? Mais-vous-n'avez-pas-honte ? Regardez, maintenant : les calottes glaciaires ont fondu, on a les pieds dans l'eau, vous êtes content ? En plus, vous avez le monopole de toutes les entreprises, vous fabriquez même des armes... Et puis quoi encore ?

Heureusement, Zenith Research est là ! Il ne sont pas cupides, et ils essaient de réparer les erreurs que vous avez faites. Ils ont inventé un système de production pour un minimum de pollution, et qu'est-ce que vous trouvez le moyen de faire ? De leur voler les plans ! On est foutu...

Pas de chance pour vous, Zenith avait fabriqué un hélicoptère puissant qui risque de vous faire suer : le ZEEWOLF (HA HA HA ! Vous êtes mal, hein ?).

Maintenant, le programme est le suivant : le joueur, incarnant le pilote, détruit toutes vos installations, toutes vos armées et vos société, ensuite on répare la Terre et on parle plus jamais de vous ! On marche comme ça ? De toutes façons, vous avez pas le choix... C'est parti !



Votre mission en anglais, mais bon point dans la doc du jeu, elles sont traduites en français !



Non, malheureux, n'atterissez pas tout de suite, ou gare aux represailles.

VIRUS CONTAMINE PAR UN ZEEWOLF !

Ce jeu comporte 32 missions à accomplir. Elle se découpent en un nombre de phases qu'il faudra obligatoirement réussir pour passer à une mission suivante.

Ces phases sont de quatre types : «Recherche et Destruction», «Opération de Secours», «Escorte» et «Pont Aérien». Lors d'une mission, leur nombre variera selon la difficulté.

Tout la partie action du jeu est en 3D. L'écran vous indique deux informations qu'il faudra constamment surveiller : le niveau du carburant et le niveau du blindage. Le scanner de courte portée vous indique l'endroit où vous vous trouvez. Le carré à droite vous signale sur quel objet votre fusil est pointé.

Les troupes ennemies sont faciles à reconnaître : elles sont vertes (vous et vos alliés êtes bleus). La diversité de ceux-ci est satisfaisante, mais vous n'aurez pas le temps de









bien les apprécier : ils visent bien ! Ce sera à l'aide de votre canon, de vos rockets et de vos missiles, que vous leurs apprendrez à vivre.
Le jeu gère aussi les points, et l'argent. Le nombre d'hommes sauvés vous rapportera du fric que vous réinvestirez dans de l'armement ; ce serait bête de se retrouver dans un champ de bataille sans munitions...
Pour augmenter vos points, vous devinerez qu'il faudra faire la peau à l'ennemi.
Le ZEEWOLF me rappelle trop VIRUS (ce vieux jeu datant de l'âge de pierre !) : le sol à facettes variables donne un bon effet de relief et de dégradé. Notez que le scrolling se situe uniquement sur l'axe des X et Y : donc pas de rotation du terrain, c'est votre hélicoptère qui pivote dans tous les sens. Un zoom constant se fait sentir ce qui accroit la vision du terrain dans lequel vous évoluez. L'animation, par contre, ne souffre pas d'une miette.



AVIS



Pour certains types de jeux, les photos d'écran ne reflètent pas l'intérêt du jeu. ZEE WOLF fait parti de ces jeux là et vous vous dîtes sans doute que les graphismes sont, ben bof, pas terribles mais ne vous y trompez-pas, l'animation (d'un niveau très correcte) donne toute l'ampleur au jeu. Si vous connaissez VIRUS (le jeu, pas le virus), là c'est le même système avec cet environnement 3D vectoriel caractéristique. Pour ceux qui s'en souviennent, VIRUS proposait uniquement un contrôle du vaisseau à la souris, pas évident je vous l'accorde mais ultra efficace une fois qu'on a le coup de main. Là, ZEE WOLF propose en plus un contrôle au joystick mais moins intuitif et réaliste. Les missions sont originales et variées, avec bien-sûr une difficulté progressive qui donne à ce titre une ligne de vie immensément longue. Pour les mordus de CANNON FODDER et de SEEK & DESTROY, voilà un titre qui ne devrait pas leur déplaire : ZEE WOLF devrait bientôt faire parti de vos 10 jeux préférés !

IMRE

ZEEWOLF DECLARE D'INTERET PUBLIC.

A chaque mission, que vous compléterez, ne vous apportera pas la satisfaction d'avoir accompli une BA. Le jeu manque de punch : l'utilisation de la 3D est bien rendu, mais un léger manque de sons entraîne une lassitude, c'est dommage. On ressent plutôt une sensation de solitude, et les appareils qui vous accompagnent ou qui vous tirent dessus sonnent creux. Ce qui lui manque, à ce jeu, c'est une meilleur ambiance.
Ce ne sont pas des points absolument négatifs, d'ailleurs, ZEEWOLF reste excellent : le nombre et l'originalité des missions y contribuent.

FARID

DANS LE MÊME GENRE :
DESERT STRIKE
VIRUS





AVIS



En voilà un bon petit jeu sur Amiga ! Qui a osé dire que les éditeurs avaient laissé tomber une telle machine. Sûrement pas nous, et Ubi Soft est là pour nous le confirmer. ZEE WOLF a vraiment l'allure d'un tout grand : shoot'em up en 3D vectorielle, précision garantie grâce à votre souris, musique et bruitages soignés... J'en passe et des meilleurs. Ce jeu démontre que l'on peut encore faire de belles choses, sans être obligé de débourser 9990 frs. Le seul problème reste la difficile prise en main de votre hélico. Toutefois, si vous controliez VIRUS, ZEE WOLF ne vous posera aucun problème. Merci Ubi Soft et vive l'Amiga !

STEPHANE

TEST AMIGA



FOOTBALL MANAGEMENT	
2 DISKS	1 Mo
INSTALLABLE	1,4 Mo
SOURIS	1-2 Joueurs
DISPONIBLE	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	72
ANIMATION	60
MUSIQUE	/
BRUITAGE	70
PRISE EN MAIN	63
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	87

REALIME	90
ERGONOMIE	82

AMIGA CONCEPT 86 %

GOOD & BOF

Le réalisme est poussé à l'extrême.

Les matchs ne sont pas très beaux à voir.

✓	A 500	✓	A 2000
✓	A 500+	✓	A 3000
✓	A 600	✓	A 4000
✓	A 1200	●	CD 32

PREMIER MANAGER 3



On commence à compter à la pelle les jeux de football management. Peu importe, Gremlin tenait à parachever sa série PREMIER MANAGER. Que faut-il en penser ? Dans ce cas précis, j'ai vraiment adoré. Voici deux pages pour vous communiquer la fâcheuse fièvre qui m'a envahi. Une fois que vous l'attraperez, dur, dur, de s'en débarrasser.

Que pouvions nous attendre de plus d'une nouvelle simulation de management footballistique. La question n'a jamais été posée. Les éditeurs, quant à eux, se sont empressés d'exploiter ce marché qui faisait preuve de multiples carences. Résultat des courses, une tripotée de logiciels du genre se bousculent sur les étagères de vos revendeurs favoris. Le défi était donc plus âpre pour Gremlin qui semblait arriver après la bataille. Néni, gente gens !!! Après la bataille sûrement pas puisqu'il était déjà fortement implanté avec la fameuse série des PREMIER MANAGER. Comme toute série qui se respecte, celle-ci a une suite et Gremlin nous en a pondu un troisième volet. Le défi était donc relevé et les premières retombées se faisaient sentir : Il s'agissait d'un hit en puissance qui pouvait sans problème rivaliser avec ses concurrents les plus directs.





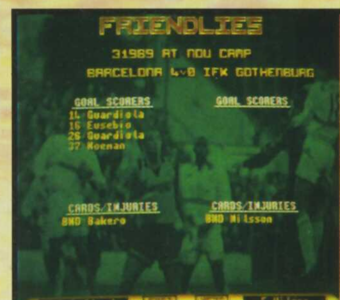
Le Staff : gérez vos annonceurs.

QUE D'OPTIONS !!!

La force pour ce genre de logiciel est de proposer une diversité à toute épreuve. Cette notion de diversité a parfaitement été assimilée par nos amis de chez Gremlin. Mais une panoplie d'options aussi ample ne nuit-elle pas au jeu lui-même ? Pour ma part, ce ne fut pas trop le cas because je possédais la doc qui vous explique clairement les différents paramètres du jeu. Hélas, nos confrères britanniques n'ont pas pensé à leurs petits amis frenchies, car la doc est écrite de A à Z en anglais. Quelle est donc cette langue barbare qui n'est parlée que par la moitié de la planète. Un effort aurait pu être accompli afin de rendre plus compréhensible le jeu à nos chères têtes blondes qui ne sont pas censées comprendre une phrase du genre : «it's here ! A hat-trick of scorchers ! A superb solo run from deep inside their own half and Gremlin have completed the finest 1-2-3 of the decade...» et ce n'est que la phrase d'introduction. Avis aux amateurs de traduction et à tout autre polyglotte, qui sans aucun doute pourrait pour une hypothétique suite de la série proposer leurs services à ce distributeur outre-Manche. (bon courage messieurs).

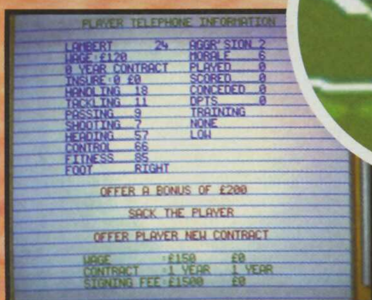
UN PIED INTEGRAL

Malgré ce petit problème de traduction (mais heureusement pour vous Amiga Concept pense à tout : un guide vous aidera à déambuler allègrement à travers les méandres du monde si scrupuleux du











AVIS

Sous un point de vue objectif, PM3 est un jeu de management complet : il offre de nombreuses possibilités qui combleront l'initié avide de ce type de logiciel. D'un point de vue subjectif, et donc personnel (je me répette, mais appréciez la tournure du style...), la complexité risque de rebuter les moins accros au risque de préférer sans contestation le non moins fameux CARTON ROUGE (qui ne devrait pas tarder à sortir en France). Pour que cette complexité le soit moins à l'utilisation, on vous a préparé un guide du jeu (un peu plus loin dans le mag). Les graphismes auraient pu compenser cette complexité mais malheureusement ils ne sont pas au rendez-vous ; l'interface en perd de son efficacité. Un peu de musique, des bruitages plus complets et de l'humour par-ci par-là auraient atténué l'impression de rigueur qui se dégage du logiciel : la structure du jeu est droite, trop stricte à mon goût et contribue sans doute à la faiblesse de l'ambiance qui s'en dégage.

IMRE

ballon rond) le jeu préserve tout son intérêt. Imaginez-vous à la tête d'une équipe anglaise évoluant dans la «conférence league» (l'équivalent de notre méconnue quatrième division) tentant coûte que coûte d'aligner les bons résultats. Au départ, la tâche ne sera pas aisée, mais à force de persévérance et d'entrainement, je suis persuadé que vous arriverez loin, très loin dans l'histoire des managers. Votre but étant de devenir le premier manager. Ainsi, chaque mois, la fédération anglaise consacre le manager le plus talentueux. Deux possibilités vous sont offertes si votre talent se conjugue avec l'argent : vous pouvez dans un premier temps rester fidèle à votre équipe pour laquelle vous avez tellement oeuvré et transpiré (un jeu de serviettes vous sera indispensable au cours du jeu afin d'éponger les gouttes de sueur ou les larmes que vous verserez lors de vos matchs). Dans un deuxième temps vous pouvez, si votre aura vous le permet, accepter les offres alléchantes de vos adversaires et changer de club en toute liberté. Mais attention car fidélité rime avec succès, alors ne prenez pas pour autant la grosse tête et respectez le contrat moral qui vous uni avec votre club d'origine, votre président vous en sera reconnaissant.

DANS LE MÊME GENRE :
CARTON ROUGE
PLAYER MANAGER

UNE GESTION COMPLETE ET NON PAS COMPLEXE

Votre ambition personnelle est une chose, la gestion de votre équipe en est une autre. Mais hélas pour vous les deux vont de paire. Vous devez donc gérer tous les paramètres qui gravitent autour de votre équipe qui va vite devenir votre famille d'adoption. Vous gérerez un marché des transferts assez impressionnant (une base de données étendue au monde entier), l'amélioration et la gestion de votre stade. Vous rechercherez des sponsors afin de faire rentrer des sous dans la caisse (et il vous en faut pas mal, si vous voulez améliorer la compétitivité de votre équipe). Vous formerez un staff compétent d'encadrement, vous contracterez des prêts bancaires, vous jonglerez entre votre fax et votre téléphone... Et j'en passe et des meilleurs.



PEU DE CHOSES A REDIRE

Les graphismes et l'animation de vos matchs sont assez pauvres, la musique, quant à elle, est quasiment inexistante. Toutefois la pléiade d'options, qui vous est proposée, élève vers des sommets l'intérêt de PREMIER MANAGER 3. Ce jeu dérive de la simulation de management vers la simulation économique. Par conséquent, si vous ne possédez pas le sens des affaires, il vaudrait mieux pour vous, éviter d'y toucher, car la simple passion du foot ne nourrit pas son homme.

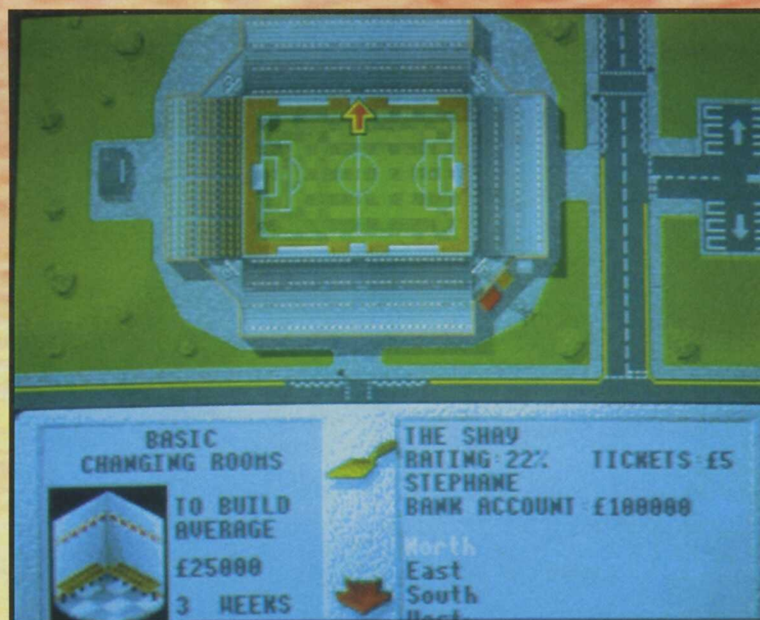
STEPHANE



AVIS

Les simulations de management commencent sérieusement à se faire trop nombreuses. Je ne suis pas une mauvaise langue, mais que dire de plus ? On ne cesse d'accroître les banques de données, d'obtenir une précision dans la gestion des équipes à un point qu'on irait jusqu'à leur payer le coiffeur, et puis quoi encore ? Ce qu'il manque à ce type de jeu, c'est un bon concept. La simulation sous-marine a découvert son style, la simulation de management mérite de découvrir le sien... Messieurs, faites fonctionner votre cerveau !

FARID



TEST AGA

MICROPROSE

SUBWAR 2050

SIMULATION	
2 Disks	A1200
INSTALLABLE	1,5 Mo
LA TOTAL	1 Joueur
DISPO	FRA

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Excellent

GRAPHISME	65
ANIMATION	78
MUSIQUE	92
BRUITAGE	90
PRISE EN MAIN	89
DIFFICULTE	87
DUREE DE VIE	86

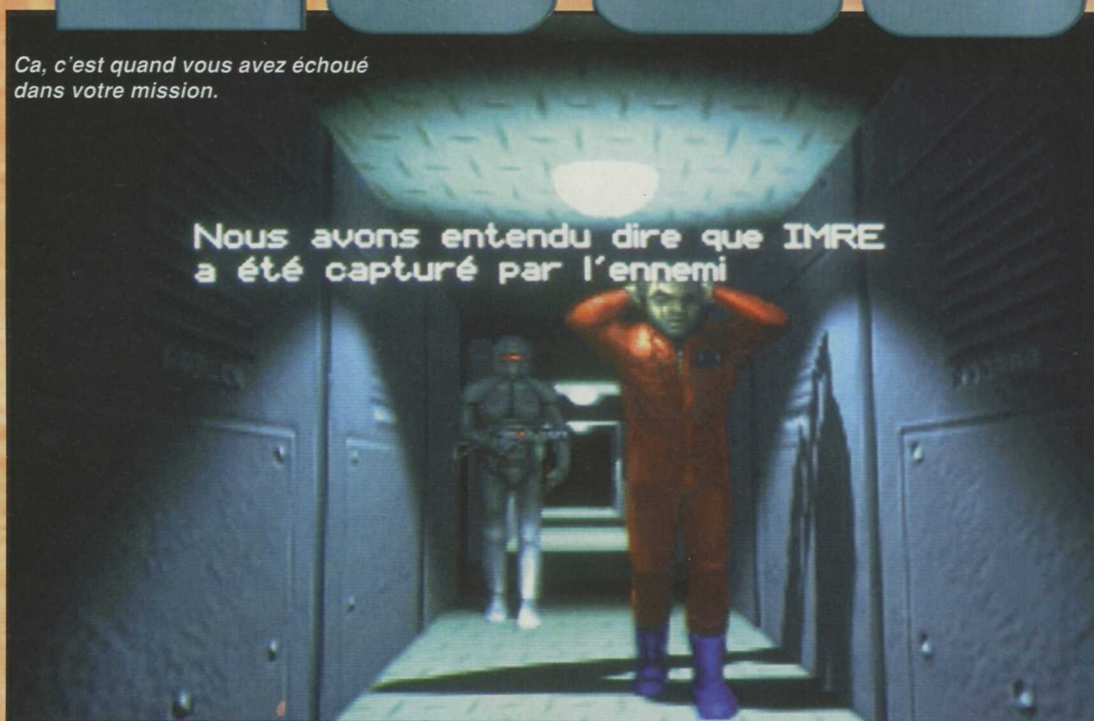
AMBIANCE	90
ORIGINALITE	90

AMIGA CONCEPT 85 %

GOOD: Ecoutez, et vous serez comme un poisson dans l'eau

BOF: Zieutez, et vous serez comme un humain dans l'eau

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000 ✓
A 1200 ✓	CD 32



Ca, c'est quand vous avez échoué dans votre mission.



Un mercenaire aux commandes d'un sous-marin de poche high-tech, ça donne quoi? Et bien ça donne SUBWAR, et pour peu qu'on s'y attache ça devient chouettard.

UN PETIT COUPS D'ANTICIPATION HISTORIQUE

Au milieu du 21ème siècle, l'industrie la plus florissante réside en l'extraction minière, et en particulier celle des fonds sous-marins. Quelques grosses compagnies transnationales se partagent le gâteau, mais elles se chamaillent toutes pour la cerise, c'est à dire la suprématie mondiale. Et ces différends ne se restreignent pas au plan juridique ou financier, ils dégénèrent bien souvent en conflits meurtriers, quand ils ne s'y réduisent pas purement et simplement. C'est là qu'intervient le warrior des bas-fonds, vous en l'occurrence. Vous monnayez vos services à la société la plus offrante et devrez vous acquitter de diverses tâches sous-marines qui peuvent aller de la simple protection de complexes à des missions d'envergure franchement plus guerrières. Ce nouveau type de mercenariat, que vous incarnez, a été rendu possible par l'arrivée sur le marché d'un engin à la sophistication redoutable ; le sous-marin furtif de poche. Cet appareil, spécialement destiné au combat, représente ce qu'il y a de plus efficace en terme d'armement sub-aquatique. Dans son élément, il ferait passer le requin blanc pour un maquereau défraîchi, et son fuselage admirable de beauté et de technicité lui confère le superbe et l'aisance de la raie (il est beau, il est frais, il est pas cher mon poisson). C'est en somme le seigneur des mers, un vrai requin métallique (donc un faux, dugland) équipé de ballasts sous ses ailerons, d'un sonar pour 6ème sens, d'un électro-propulseur sur la queue (waaaoou, vive l'électrique), et de torpilles super-soniques en guise de dents. Alléchant comme appareil, vous trouvez pas?

A VOS BALLASTS, ET SHOOTEZ WILLY

Cherchez-pas à comprendre la 2nde partie du chapeau, ça viendra bien assez tôt. Votre QG prend les traits d'un porte sous-marin ; c'est un submersible mais d'une taille foncièrement moins modeste puisqu'il peut transporter une



Vous venez de lander une torpille sur une flotte adverse. Admirez la précision du tir... Coulé !



Choix de votre personnage.

AVIS



Sentiment d'angoisse que de se retrouver dans l'immensité des fonds sous-marins ; suspendu dans le vide de l'océan, le temps vous semble s'être arrêté comme si vous aviez atteint les coulisses du néant. Vous, là, parmi tant de richesses et de dangers aquatiques, l'atmosphère vous semble de plus en plus pesante ; la claustrophobie vous guette ! Et quand vous abordez enfin un vaisseau adverse, vous êtes presque soulagé de ne pas être le seul à incarner la vie humaine par ces fonds perdus. Mais, téméraire comme vous l'êtes, vous vous reprenez vite et partez combattre l'assaillant qui n'a qu'une seule cause légitime, la votre, celle de détruire pour survivre... Une aventure digne du film «VINGT MILLE LIEUX SOUS LES MERS» qui vous plonge littéralement dans la simulation passionnelle. Un seul jugement réprobateur : un peu de mapping (comme sur la version PC) n'aurait pas altéré la beauté du graphisme, bien au contraire.

Imré

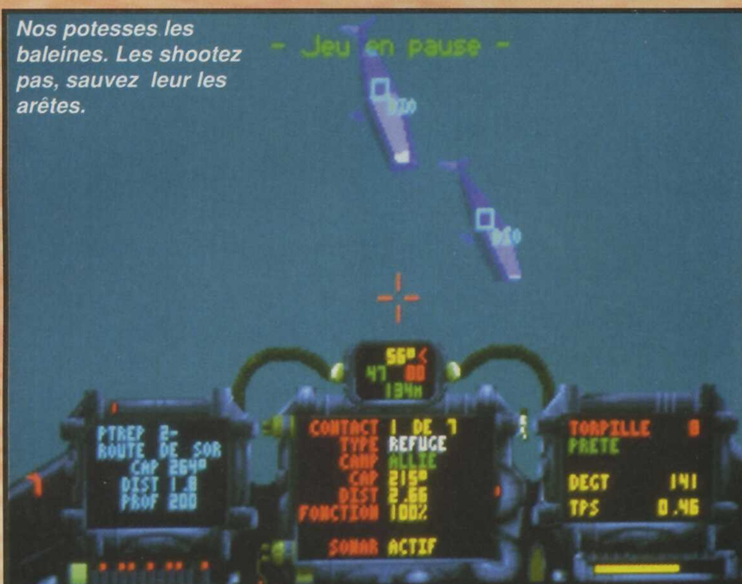
DANS LE MÊME GENRE :
SILENT SERVICE
A.D.S

dizaine de vos requins new-wave. Toutes vos missions débuteront de cette base mobile, de quelques 60000 tonnes et 742 pieds, et qui répond au doux nom d'Entreprise (type de l'engin). Autant dire qu'une bonne piscine et tout un mini complexe de loisir tient allègrement dedans, et ils y sont. Dommage pour vous cependant, vous devrez vous consacrer à vos contrats et plus vite vous vous exécuterez, plus rapidos vous serez payé pour vous achetez l'Amiga 90200 dont vous rêviez, sur lequel Doom 38 («spécial edition» de Team27) vient de paraître. Alors en piste, les grands-fonds vous attendent. Ah merde, z'avez pas le jeu. Pas gravos, j'vais vous guidez et on va sous-mariner ensemble ; j'm'en frotte déjà les nageoires.

Effectivement, l'intérieur du vaisseau amiral est confortable, et la déco bien choisie se marie parfaitement avec les teintes océaniques : tout est bleu, quoi. L'écran principal vous permet de jongler avec les options, telles que l'armement de votre submersible, la richesse (plutôt la pauvreté) graphique et sonore du jeu, le choix de la mission ou du pilote... Vous pouvez encore y accéder à un simulateur rudimentaire qui vous initiera aux manoeuvres les plus basiques: tir sur cibles immobiles, slalom bidon, rien de bien compliqué.



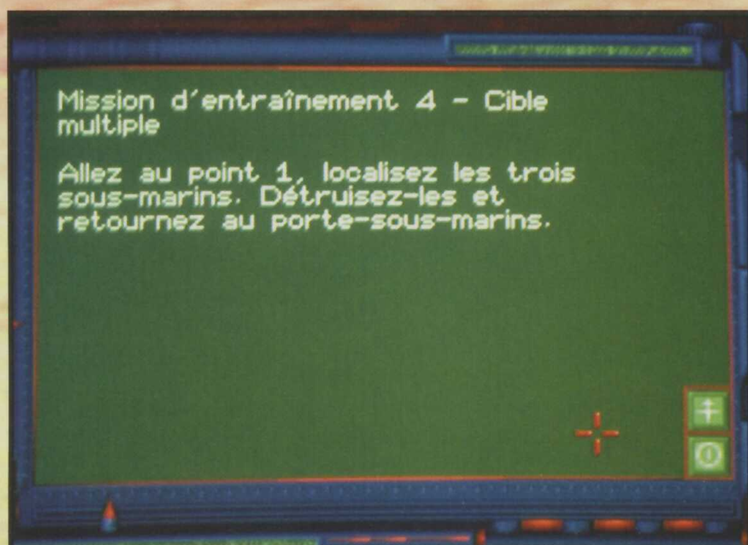
Menu et options, cool non ?



Nos potesses les baleines. Les shootez pas, sauvez leur les arêtes.

DANS LE VIF DU JEU

L'entraînement en conditions réelles s'avère déjà plus enthousiasmant. Nous voilà enfin dehors, au contact de cette magnifique vie aquatique, enfin d'après la notice. Parce qu'au vu de l'écran, on se demande où est la vie, où est la magnificence. L'environnement s'affiche en 3D plaquée et ça bouge pas des masses à l'entoure. On scrute quelque temps et puis on oublie ce détail, enfin ce manque de détails, parce qu'une mission patiente, et que l'acoustique du jeu commence à nous immerger. Ainsi, la zique est aussi réussie que les graphismes



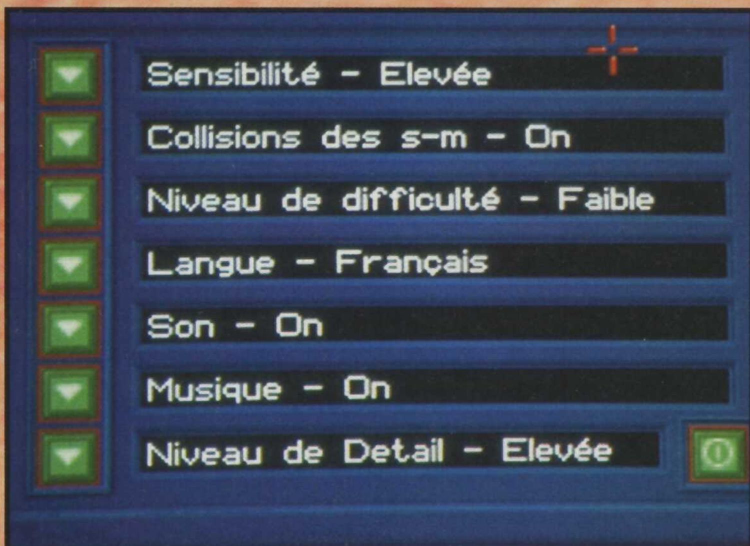


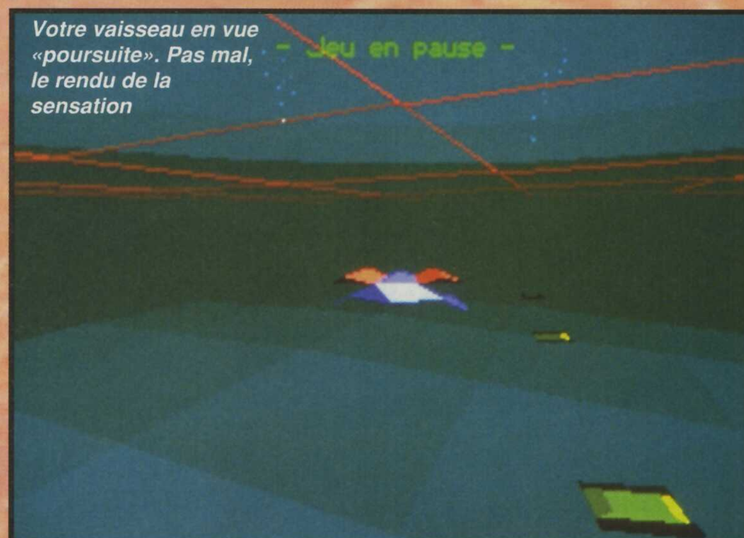
Là, vous avez le nez en l'air (façon de parler). Un navire flotte à la surface



Choix de la mission : Ah, si les fonds marins avaient été aussi beaux que ces présentation.






Votre vaisseau en vue «poursuite». Pas mal, le rendu de la sensation

AVIS



J'ai toujours eu tendance à mettre de côté les simulations de sous-marins. Le système de jeu qu'ils utilisaient, prenait gravement la tête... Et pourtant, SUBWAR est digne de Microprose : on se retrouve véritablement au coeur de l'action ; la 3D semble être adéquate à ce type de jeu. Il a fallu attendre tant d'années pour qu'on nous présente une simulation sous-marine qui accroche. Tous les ingrédients sont là pour que vous ne le lâchiez plus d'une semelle. SUBWAR 2050 est, tout simplement, un super bon investissement. Génial !

FARID



sont bof et c'est surtout grâce à elle et aux bruitages que l'on se prend pour un sous-marinier ; à coté, l'image ressemble à une option, un bonus que les programmeurs ont bien voulu rajouter à la dernière minute. Et j'exagère à peine. Les 3 premières phases d'entrainement sont vite torchées, puisqu'il n'est question que de se familiariser avec le maniement de votre chasseur. Vous apprendrez par exemple que certaines balises virtuelles (des triangles verts à l'écran) seront là pour vous guider jusqu'à vos cibles, et vous pourrez cracher vos premières salves réelles. La phase 4 commencera à vraiment vous mettre à l'épreuve (destruction de robots miniers), et les deux autres sont carrément croustillantes (comme des biscuits apéritifs). Il vous faudra sauvez des baleines de l'enclos où on les retient prisonnièresâ et ensuite escortez avec un confrère deux submersibles tractant un iceberg.
Suite à ce stage, vous recevrez une médaille et pourrez embrayer sur des contrats de réelle importance. Et là je vous laisse faire, moi j'ai fini, et je vais me taper un p'tit SUBWAR 3025 sur mon Amiga 90200.

ON RECAPITULE

Graphiquement médiocre, SUBWAR 2050 séduit principalement par l'ambiance qu'il instaure et la jouabilité qui s'en dégage. J'irais pas jusqu'à dire qu'il atteint une profondeur de jeu abyssale mais il est très loin de mériter l'agathème (Fabien et Cyril, bande de ploucs, j'ai clos mon test malgré vos traquenards et je vous empapahoute).
Dernier avertissement, ultra-rapide sur un 1200 avec 6 Mo de RAM mais ça rame assez sur un 1200 sans Fast RAM ; c'est marrant pour un jeu de sous-marin, non ? Ouais, d'accord c'est sous-marrant.

FREDERIC


Vue extérieure : objectif ennemi coulé ! Mais vous en avez pris un coup aussi. Résultat : Ejection du module de sécurité.



Depuis un certain temps, les golfs sur Amiga relèvent terriblement de l'amateurisme ; ce ne sont plus que de vulgaires et rares remodelages des versions PC, ou des ressucées de versions Amiga antérieures.

PGA EUROPEAN TOUR

PGA GOLF n'échappe pas à cette règle, et dans un conformisme affligeant il se plie servilement à sa deuxième alternative. PGA existait déjà en effet sur l'Amiga 500 et la page de présentation est là pour nous le rappeler avec force laideur ; l'image, qui déjà était indigne du 500, n'a pas changé d'un quart de pixel et s'en trouve désormais carrément grotesque sur un 1200. Mais reprenons espoir, voilà qu'arrive le jeu en lui-même et ma foi j'ai vu bien pire... sur un ST. J'enfonce le clou peut-être un peu profondément, cependant j'y peux rien, la chose est si molle que ça s'enfonce tout seul. Eh ouais, où sont les véritables améliorations de cette mouture ? Hormis le petit dégradé de fond tracé au copper AGA et un mariage des couleurs plus heureux, le soft n'a bénéficié d'aucune retouche ; à croire que les programmeurs ont peur de se salir les mains sur un Amiga. Le son est à l'avenant et l'on ne peut que difficilement parler de musique pour ce qui en tient pourtant lieu.

AVIS



Lorsque EA Sports veut quelque chose, ces messieurs d'outre-Manche savent mettre les petits plats dans les grands. Ils ont réussi à reconstituer, grâce à PGA EUROPEAN TOUR, l'ambiance histérique des bons vieux jeux de golf (Nick Faldo, PGA Tour...). La difficulté est néanmoins omniprésente, mais le réalisme vous donnera des frissons dans le dos (Brrr..., d'ailleurs j'en tremble encore). Je donnerai comme exemple de ma bonne foi, la reconstitution réelle de parcours européens (vive l'Europe), et la confrontation avec les meilleurs joueurs du circuit. Pas mal, non ? Mais avant de vous attaquer aux meilleurs, commencez par battre le champion du coin de votre rue. Allez, courage !

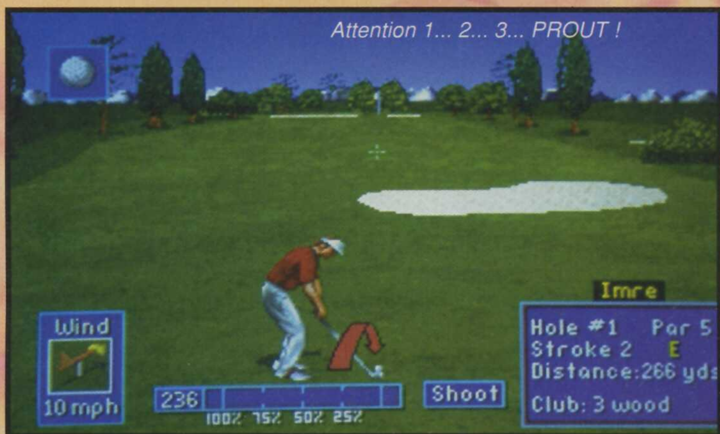
STÉPHANE

Noyé et dissimulé dans tout ce fatras d'insuffisances esthétiques, il reste une simulation de golf pas totalement déplaisante et dont la prise en main s'avère même assez correcte. Quatre golfeurs peuvent s'y affronter et ceci sur une demi-douzaine de parcours. Sur le terrain, vous ne pouvez pas orientez votre point de vue à loisir et celui-ci ne change qu'une fois la balle en vol pour se refixer à un endroit d'où vous pourrez mieux l'apercevoir. C'est minimaliste mais suffisamment efficace pour la jouabilité.
Prétendre que PGA renouvellera la simulation de golf revient à dire que Dorothée a redoré le blason d'un Rock'n Roll vieillissant. Néanmoins les possesseurs d'A1200, amateurs du golf en charentaises, n'ont guère le choix d'aller voir ailleurs ; puisque, et c'est bien misérable de l'avouer, PGA GOLF demeure malgré tout le meilleur dans la catégorie AGA. Argh! Je l'ai dit, ça m'a fait mal, mais il le fallait dans un souci d'objectivité. Comme quoi, quelques fois, la probité ça fait mal au derch. Et en plus c'est toujours mal payé.

FREDERIC



Bah ! Caca le menu.



Attention 1... 2... 3... PROUT !

DANS LE MÊME GENRE :
NICK FALDO'S GOLF
MICROPROSE GOLF



Une utilisation ergonomique au maximum : Votre curseur prend la forme de l'action.

TEST AGA

ocean

SIMULATION DE GOLF	
2 DISKS	2 Mo
INSTALLABLE	2 Mo
SOURIS-CLAV	1-4 Joueurs
DISPONIBLE	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	73
ANIMATION	72
MUSIQUE	35
BRUITAGE	40
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	75

ERGONOMIE	84
ADAPTATION	40

AMIGA CONCEPT 76%

GOOD & BOF

Seul golf AGA potable.

Une balle de golf insignifiante dans l'océan ludique.

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000 ✓
A 1200 ✓	CD 32

TEST AGA

DreamWeb

empire SOFTWARE

AVENTURE	
5 DISKS	2 Mo
INSTALLABLE	4 Mo
SOURIS	1 Joueur
DISPO FEVRIER	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	78
ANIMATION	75
MUSIQUE	83
BRUITAGE	85
PRISE EN MAIN	73
DIFFICULTE	92
DUREE DE VIE	95

AMBIANCE	89
ORIGINALITE	88

AMIGA CONCEPT 89 %

GOOD & BOF

Oppressant. Aventure très adulte.

Petite fenêtre de jeu.

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200 ✓	CD 32



On les voit pas trop souvent Empire, mais là ils s'amènent tranquillement, les mains dans les poches, certainement sûrs de leur coup, avec un jeu d'aventure pour notre AMIGA. Déjà, ça leur fait un bon point !

Le jeu d'aventure, qu'est-ce que c'est que ça.! Y paraîtrait même que ça existerait sur nos machines ! Mais n'ébruitez pas ce que je viens de vous dire, ce n'est qu'une rumeur. Il ne faut pas que le monde informatique sache que l'AMIGA est capable de faire d'excellents jeux d'aventure, vous êtes fous ou quoi ? Quand un éditeur annonce la sortie d'un jeu de ce type, moi je rue dans les brancards pour avoir la primeur ! Quand en plus il promet d'être original, on ne me tient plus...



«BLADE RUNNER» BIS

On pourra dire tout ce qu'on veut sur DREAMWEB, qu'on aime ou qu'on aime pas, mais tout le monde tombera d'accord pour dire qu'il y a au moins une ambiance. Pour les nerveux, pas de bol, elle est assez stressante. C'est bien simple, entre les musiques très bien rendues (même si elles ont tendance à tourner en boucle), les bruitages assez rares mais réalistes et le graph qui, s'il peut paraître bâclé, plonge le joueur dans une atmosphère glauque, proche de la fin du monde. Pour rajouter à cette odeur de mort, les graphistes n'ont pas lésiné sur les effets sanguinolents. Votre perso se retrouvera souvent avec un gros trou à la place du front, vous jouerez de la hache... C'est loin d'être un mal, quoiqu'en pense les têtes bien-pensantes ; cela rend un jeu nettement plus adulte et cela change des traditionnels (même s'ils sont bien faits) KING'S QUEST et autres MONKEY.





UNE HISTOIRE BATEAU... DANS UN CONTEXTE CYBERPUNK

Sept esprits malins, réunis pour semer le chaos, sont





AVIS

DREAMWEB est un jeu atmosphérique, qui vous saisit à «bras-le-coeur» pour vous tremper dans un scénario ficelé avec des noeuds de marin. Et des noeuds, il vous faudra en délier un bon paquet avant d'apercevoir le terme de l'aventure. Aventure sombre, sanglante, pessimiste, et cauchemardesque, DREAMWEB l'est assurément, mais c'est avant tout un univers vivant qui vous est offert à domicile ; et je crois que le phénomène ne s'était pas reproduit sur Amiga depuis Flashback. Alors les mots doivent s'incliner, et ça tombe diaboliquement bien puisque je boucle mon avis sur le champ.

FREDERIC

entrain de mettre la main basse sur le DREAMWEB, monde parallèle au notre qui a sur lui des influences directes. Les Gardiens du Dreamweb ont décidé de réveiller le Sauveur, ensommeillé depuis la dernière tentative des forces du mal. Pas de bol pour vous, c'est en vous qu'il se trouve. Vous devrez donc retrouver un à un (du plus faible au plus fort), les diables, mais dans leur forme humaine, pour les exterminer. L'aventure commence lorsque vous vous réveillez, investi de votre mission. Au départ, les lieux visitables sont limités à votre lieu de travail (d'où vous vous faîtes éjecter très rapidement), à l'appart' de votre amie et au votre (un vrai bordel). Plus vous découvrirez d'indices, plus l'étendue des lieux sera grande (hôtels...).

DANS LE MÊME GENRE :
DARKSEED
BENEATH A STEEL SKY

UN SYSTEME DE JEU DEROUTANT

S'il est original, le système d'inventaire et d'utilisation des objets est, lors des premières parties, assez lourd. Vous ne saurez pas comment utiliser un objet de l'inventaire avec un objet de l'extérieur. Mais plus on se plonge dans l'aventure, moins on y fait attention et même on découvre une profondeur qui permet des actions assez complexes, en un temps record. Et puis ce qui est génial dans ce jeu, c'est que ce sont toujours des actions très réalistes. On ne se retrouve pas à faire des actions dont on ne comprend pas la logique. Si vous utilisez un couteau sur un boîtier d'ascenseur, vous ferez apparaître les fils que vous pourrez alors couper. Le résultat c'est que l'ascenseur reste bloqué à l'étage et que vous pouvez grimper dans la cage d'ascenseur. Si vous ne l'aviez pas fait...



L'intro tout simplement





L'inventaire classique

UN RESULTAT SURPRENANT

Moi, qui en avait entendu parler depuis un bon petit bout de temps, je ne m'attendais pas à un tel jeu. Pour vous dire, je l'ai vu sur PC et je l'ai trouvé nettement moins beau que notre version 1200, because la définition graphique. C'est vrai que le style ne plaira certainement pas à tout le monde. On peut avoir l'impression de jouer sur 1/8ème d'écran, le fond est plus très sombre, mais à dire vrai si le scénar' vous intéresse, vous n'y ferez certainement plus attention au bout d'une heure de jeu. Cette petite fenêtre peut même rendre plus oppressante l'histoire que vous allez vivre. Ce jeu est véritablement à conseiller aux accros du jeu d'aventure, mais qui dit accros dit plus ou moins pros, parce que vous allez en baver pour avancer dans cet épais scénar'. Heureusement d'ailleurs qu'ils fournissent avec le jeu un petit cahier, rédigé comme un journal intime et qui vous aidera non seulement à comprendre cette histoire, mais surtout à progresser. Dernière bonne nouvelle, ce jeu qui tient sur 5 disquettes est installable sur disque dur. En voilà encore une bonne raison de l'acheter !

FABIEN




Gros plan sur la fenêtre du jeu.



On aurait bien aimé avoir un plein écran. Mais bon, on s'habitue à tout.

TEST AGA



PATINAGE DANS LA SEMOULE	
2 DISKS	AMIGA 500
NON-INSTALLABLE	__ Mo
JOYSTICK	1 Joueur
JANVIER	FRA

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Excellent

GRAPHISME	39
ANIMATION	35
MUSIQUE	20
BRUITAGE	20
PRISE EN MAIN	44
DIFFICULTE	14
DUREE DE VIE	18

MANIABILITE	00
SENSATION	00

AMIGA CONCEPT
38 %

Ah ouias, bah
j'ai plus la place là,
désolé.

GOOD & BOF

Maniabilité (0)
+ sensastion (0)
= la tête à gogo

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	✓ A 4000
✓ A 1200	CD 32

Power Drive



Auriez-vous déjà conduit, sur du verglas, une voiture de tapette avec des gants de boxe, un volant triangulaire, et une visibilité très Stevee Wonder ? Non, et bien POWER GRAVE est là pour combler cette lacune et il s'en tire à merveille.



Un premier coup d'oeil sur POWER DRIVE vous le rend attachant ; on s'dit chouette, un jeu simple mais sympa, un truc sympathique en quelque sorte. Le second zieutage est bien moins flatteur ; c'est, qu'entre temps, on a vu quelqu'un y jouer et le pauvre ne tarissant pas d'éloges sur la chose («pètard de jeu de sa race !»), on commence à douter qu'il y a vipère sous roche. Le dernier coup d'oeil est fatal : vous arrachez le joystick des mains de votre pote en le traitant de tâche de naissance et vous vous apprêtez à faire exploser le chrono. Mais vous vous aper-cevez rapidement que vous êtes encore plus tâche que l'autre gus et bientôt, exaspéré par son rire odieux, vous vous empressez de lui jeter le joystick sur le tarbouif. Pour un premier contact avec le soft, on peut dire qu'il déchaîne les passions les plus hard. Et quand on voit la violence engendrée par de tels jeux on comprend mieux l'utilité de nous autres testeurs ; on doit servir de coupe-circuit pour empêcher cette agressivité de parvenir jusqu'à vous. Autrement dit, on est payé pour se faire électrocuter à votre place.

POWER DRIVE est un cas d'école : c'est actuellement le jeu à la jouabilité et à la jouissabilité les plus exécrables que je connaisse. Impossible de piloter convena-



blement la bagnole, on enchaîne travers sur travers et l'on n'arrête pas de se battre avec la direction pour maintenir le cap. La course se réduit alors à un simulateur de dérapage et l'objectif n'est plus de remporter la course mais d'éviter les rebords de la piste. Parce qu'en outre, ces rebords se révèlent solides lorsque vous les tamponnez, alors que vous êtes censé courir un rally et que rien à l'écran ne matérialise la bordure rigide. Ainsi, la voiture rebondit absurdement et avec maints éclats de carrosserie sur le gazon qui entoure la piste. Par ailleurs, les parcours sont plats, insipides, répétitifs, répétitifs, répétitifs, répétitifs (assez!) et leur esthétique ne rehaussent à aucun moment la qualité du jeu.

La partie sonore achève le ridicule de l'ensemble : musique et bruitages ne peuvent s'entendre simultanément et c'est encore heureux tant les nerfs sont éprouvés. Les programmeurs ont dû digitaliser le bruit du moteur en tondant leur pelouse ou en râpant leurs carottes. Et ben c'est râpé les gars, les carottes sont cuites et ce POWER DRIVE est totalement indigeste. C'est, à mon humble avis, le «Ken d'or» du semestre, et encore merci à l'éditeur (pour la carotte).

FREDERIC

AVIS



Hou là là ! Faut s'accrocher ! On tient une maxi- (bip !) -. On nous laisse le choix entre 1 Mini-Cooper à 25000$ ou une Fiat Cinquemachin à 27000$! Apparemment, on peut ensuite s'acheter des modèles plus puissants mais j'ose pas imaginer à quel prix ! Tout respire le craignos, que ce soit les graph', la musique, l'anim' et même, du presque jamais vu, la traduction à l'écran : «Gain insuffic. Jeu terminé» ou mieux encore «Vous avez échec se qualifier». allez, je vous épargne la maniabilité !

FABIEN

DANS LE MÊME GENRE
OVERDRIVE
SUPERKARTS 2



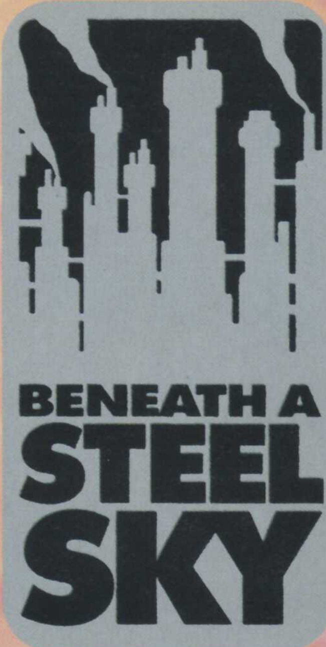
Vous commencez la partie au volant d'une mini-Austine





BENEATH OF A STEEL SKY... AHHHH !! Sur CD32... AHHHH !!! Voilà qu'elle est bonne cette idée. J'en connais qui vont arrêter de baver sur le numéro 4 d'AC où il était testé sur 500.

Certainement le plus original, scénaristiquement parlant, depuis un bon bout de temps (depuis DARKSEED plus exactement), la version 500 avait gagné en son temps les galons de «meilleur jeu d'aventure». BOASS vous emmène dans un futur post-apocalyptique où vous vivrez l'amour (la petite ouvrière moulée dans son bleu de travail très près du corps), l'action (les méchants, qui pour une raison inconnue, tentent de vous mettre le grappin dessus), la famille (une grosse surprise vous attend), l'humour (grâce à votre compagnon Joey). Chouette carte postale, non ?



UNE ADAPTATION, EUH, ADAPTEE

Bonne nouvelle pour les aveugles, les dialogues sont entièrement parlés, mais malheureusement pour eux en anglais. Pas de bol pour les aveugles anglophobes, ils ne verront pas les sous-titres ! Pour tous les autres, je crois qu'il n'y a qu'une seule chose à faire : INVESTIR. Même si l'adaptation reste quelque peu décevante (le lecteur charge entre toutes les phrases, les graph' sont toujours en 32 couleurs, le chargement entre chaque écran est assez long), on s'y fait rapidement. L'ambiance y est certainement pour quelque-chose, entre les voix génialement choisies et les musiques qui ponctuent très bien vos actions, il n'y a pas trente-douze solutions, se plonger dans le jeu !





Et qui c'est qu'il y a sur le fauteuil ?

AVIS



Revolution Software a semble-t-il saisi l'intérêt profond de l'exploitation d'une CD32 : dialogues digitalisés (mais les stress du bouclage ne m'auront pas permis de jouer plus longuement, dommage !). Les dialogues feront plaisir à Sheaspeare, mais nous, pauvres français, nous n'y trouvons pas notre compte (si ce n'est avec le sous-titrage). L'intérêt est grand et le jeu devient une référence dans le genre aventure sur CD32. Cependant les heures passées à vous pondre des articles, ne me permettent plus de m'abandonner à de tels chefs d'oeuvres.

STEPHANE

TEST CD 32

Virgin

AVENTURE	
1 CD	CD 32
/	/
JOYPAD	1 Joueur
DISPONIBLE	ANG

GRAPHISME	81
ANIMATION	83
MUSIQUE	79
BRUITAGE	89
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	81
DUREE DE VIE	85

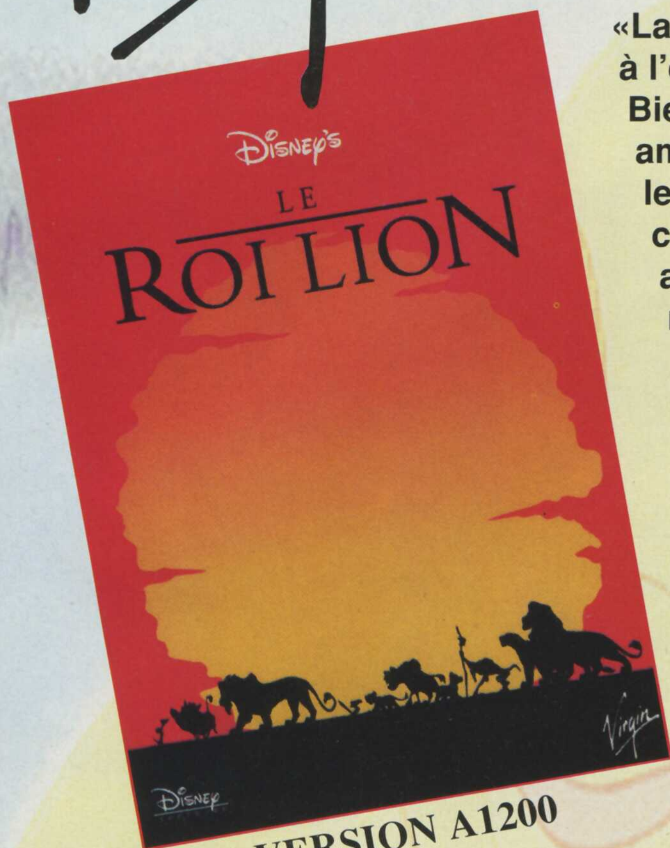
AMIGA CONCEPT 84%

UN MOT DE TRAVERS, ET ELLE VOUS ARRACHE LES ... YEUX.





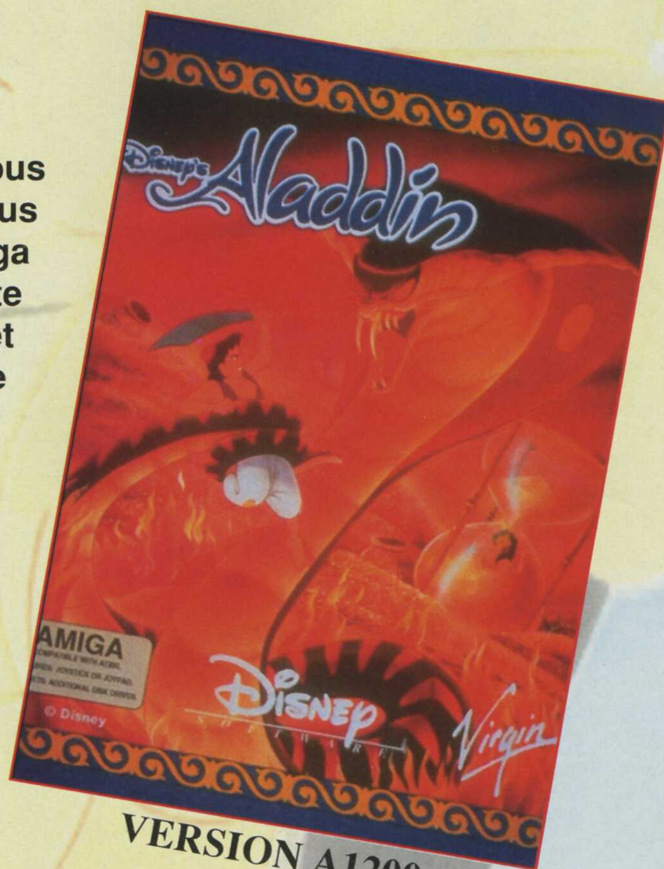
Virgin FAIT L



VERSION A1200

«La finition globale n'a rien à envier à l'excellente version Megadrive. Bien au contraire puisque des améliorations ont été apportées : les graphismes sont fins et les couleurs mieux choisies, les animations bien fluides et rapides et la bande sonore est d'excellente facture. Tout ceci, harmonieusement bien torché, à la Disney bien-sûr !»
Preview AC n°11

LE LOG
249
249 Frs + 30
= 27
OFFRE EXCEP
259

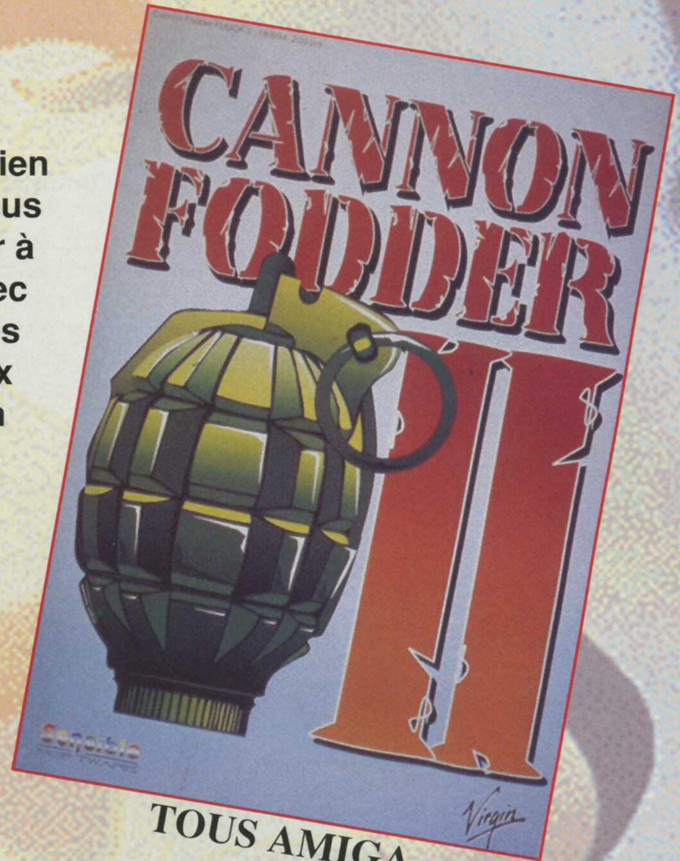


VERSION A1200

«Virgin ne s'est pas fichu de nous en éditant certainement le plus beau jeu de plateaux de l'Amiga (...). Cette version a gardé toute la souplesse, la finesse et pétulance qui caractérisaient le soft Megadrive (...). L'ensemble fait que l'on se pique décidément au jeu et que l'on tombe, sans coup férir, sous le charme de son ambiance.»
test AC n°10

E FORCING !!

«CANNON FODDER 2 est aussi bien réussi que le premier volet et nous apporte toujours autant de plaisir à y jouer sans cesse, et ceci, avec de nouvelles missions prenantes et délirantes (...). Les nouveaux décors sont originaux et très bien réalisés graphiquement (...). La difficulté est bien plus accrue : les ennemis tirent plus loin et avec une forte précision.»
Preview AC n°10



TOUS AMIGA

ICIEL :
Frs.
Frs de port
Frs
TIONNELLE :
FRS

OVERLORD



VERSION A1200

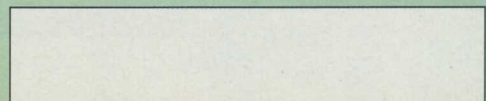
Un simulateur de vol qui s'annonce exceptionnel graphiquement. Des missions variées et intuitives et une animation hors paire vont conduire ce soft à des sommets de la hiérarchie qualitative de ce type de logiciels.

Prévoir éventuellement un délai d'attente pour les premières expéditions, dans l'attente de la disponibilité des produits en France. Virgin ayant assuré qu'en France, Amiga-Concept bénéficiait des délais les plus courts dans la disponibilité, de ces jeux, qu'il vous est possible de connaître en leur téléphonant au (1) 53-68-10-10 (nous vous prions d'accepter par avance nos excuses pour tout retard qui pourrait en résulter). Une fois l'effectivité officielle communiquée, vos demandes seront traitées sous 3 jours.

- OUI, je souhaite recevoir :
- ☐ LE ROI LION
- ☐ ALADDIN
- ☐ CANNON FODDER II
- ☐ OVERLORD

- Je joins donc un : ☐ chèque ☐ mandat (à l'ordre d'Amiga Concept), de .... Frs (259 Frs par titre)

NOM : ______________________ PRENOM : ______________________
ADRESSE : ______________________
CODE POSTAL : ____________ VILLE :
______________________ PAYS : ____________
TELEPHONE : (Facultatif) : ______________ SIGNATURE :



TEST CD32

TEAM 17

SHOOT'EM-UP	
1 DISK	CD32
/	/
JOYPAD	1 Joueur
DISPONIBLE	FRA

SAUVEGARDE	CODES
CHARGEMENT	Excellent

GRAPHISME	94
ANIMATION	96
MUSIQUE	94
BRUITAGE	90
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	89

ERGONOMIE	92
INTRO	97

AMIGA CONCEPT 94%

GOOD: Enfin une conversion CD32 remarquable.

BOF: Il manque une option marche arrière.

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	✓ CD 32

SUPER STARDUST



On vous avait conseillé d'économiser pour les fêtes de fin d'années. Et bien il est temps de briser votre tirelire pour vous procurer SUPER STARDUST. Bon jeu et bon Noël !



Superbement vomitif de réalisme.

La version AGA de SUPER STARDUST était déjà de très bonne facture, Que dire de sa conversion CD32 ? Elle est purement et simplement remarquable. Team 17 a encore frappé très fort en cette fin d'année 94. En admirant un tel chef d'oeuvre, on est en droit de se demander pourquoi les tractations gravitant autour du rachat de Commodore n'aboutissent pas. J'en connais certains qui peuvent se mordre les doigts, avec leurs pseudo consoles, car ils n'arriveront



Jouabilité accuse ... et remarquez la trace laissée par les réacteurs du vaisseaux.

AVIS



J'avais déjà adoré la version pour 1200, mais là je suis resté le cul par terre. Je regrette de ne pas avoir une CD32 ; heureusement qu'il y a celle de le rédac'. Mais qui sont ces types du TEAM, pour nous pondre à chaque fois des merveilles, exploitant à tous les coups les possibilités techniques du support. C'est vraiment la première fois que je vois une intro aussi belle sur la console (dommage qu'elle soit assez courte). Il faudrait les enfermer pour que les produits des autres éditeurs paraissent moins fadasses !

FABIEN



Celui-là, c'est le méchant. Une sorte de pinguin au rire sarcastique.



AVIS

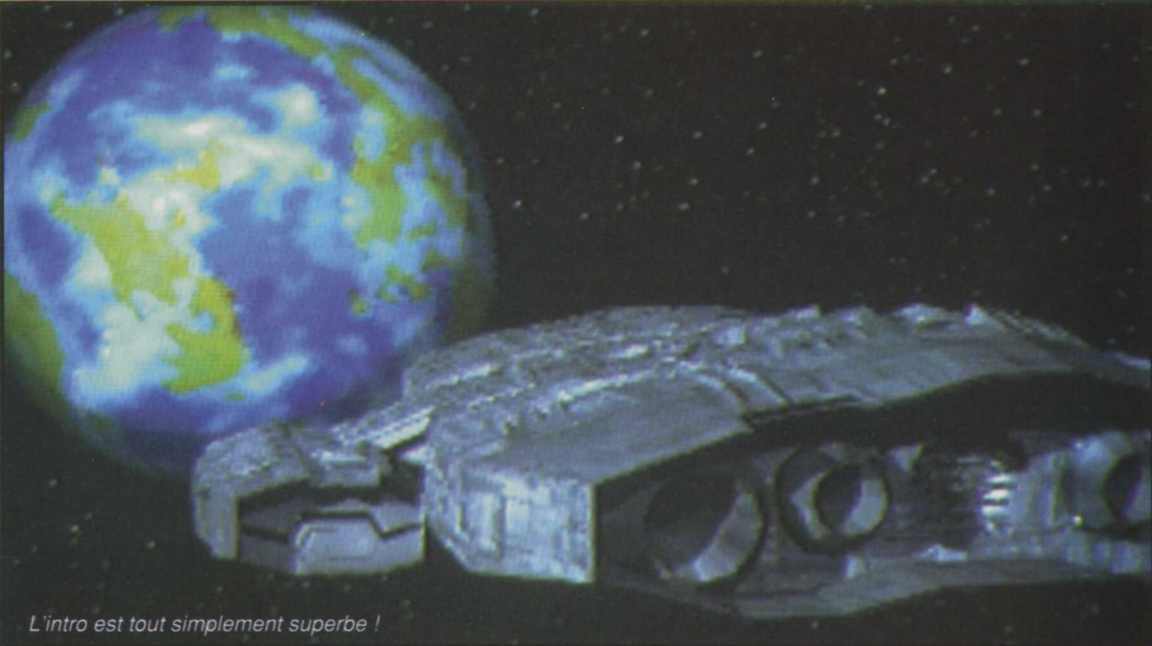
Voilà le genre de jeux qu'on attendait depuis très longtemps sur CD32 : attendez-vous à recevoir une claque en le découvrant ! De la version A1200, il n'en reste presque rien, tout a été optimisé pour la console... Alors accrochez-vous : Intro de présentation à la MICROCOSM. Scènes cinématiques en 3D entre les différents stages (et j'imagine qu'à la fin, une belle séquence vous attend, mais comme j'y suis jamais arrivé j'ai pas pu constater). Le niveau de difficulté est plus approprié ce qui vous permettra d'évoluer dans de meilleurs conditions. Toutes les musiques sont en direct-to-disk, qualité laser (of course !), et c'est pas de la musique de tapettes, ça arrache dur ! On voit maintenant la poussée des réacteurs lorsque votre vaisseau se propulse. Enfin voilà, y'a certainement d'autres améliorations mais ça s'intègre tellement bien à l'action qu'on n'y fait pas gaffe ! Un conseil : ne passez pas à côté de ce jeu-là !!!

IMRE

jamais à un degré de détail et de graphisme pouvant rivaliser, même de loin, avec ce shoot'em up de très haut niveau. Nous,

DANS LE MÊME GENRE :
STARDUST
MICROCOSM

nous avons adoré, et sans aucune retenue, nous le crions haut et fort. Nous en tenons pour preuve, qu'après les trois pages du mois dernier, nous lui reconsacrons deux nouvelles pages (et dire que nous n'avons pas d'actions chez Team 17, Jérôme, il faut investir).



L'intro est tout simplement superbe !

QUOI DE NEUF, DOCTEUR !

Quoi de neuf, quoi de neuf, quoi de neuf... Une seconde, on peut me laisser lire le scénario tranquille ! En fait, celui-ci ne varie pas par rapport à la version AGA (le scenar'). Le défilement de la présentation ressemble étrangement à celui de le Guerre Des Etoiles. La musique vous plonge dans cette atmosphère stellaire si recherchée par tous les amateurs de Shoot'em up. Après m'être abîmé les yeux sur mon moniteur à tenter de déchiffrer le scénario, je décidais de m'autoriser une petite pause bien méritée. Mais au moment où je quittais mon siège si confortable (une vulgaire chaise de jardin) une musique très captivante me retint. En effet, une intro tournait sur ma console. La période de Noël n'étant pas loin, je pouvais espérer aux miracles, mais celui-ci était bien réel. Une intro d'une quarantaine de secondes en 3D, et d'un niveau graphique à faire pâlir une 3DO, se présentait à moi. Voilà enfin des programmeurs qui savent exploiter les capacités de la CD32. Si eux ont pu le faire pourquoi pas les autres (il y a tellement de navets). Certains devraient en prendre de la graine.

DU TRES BEAU

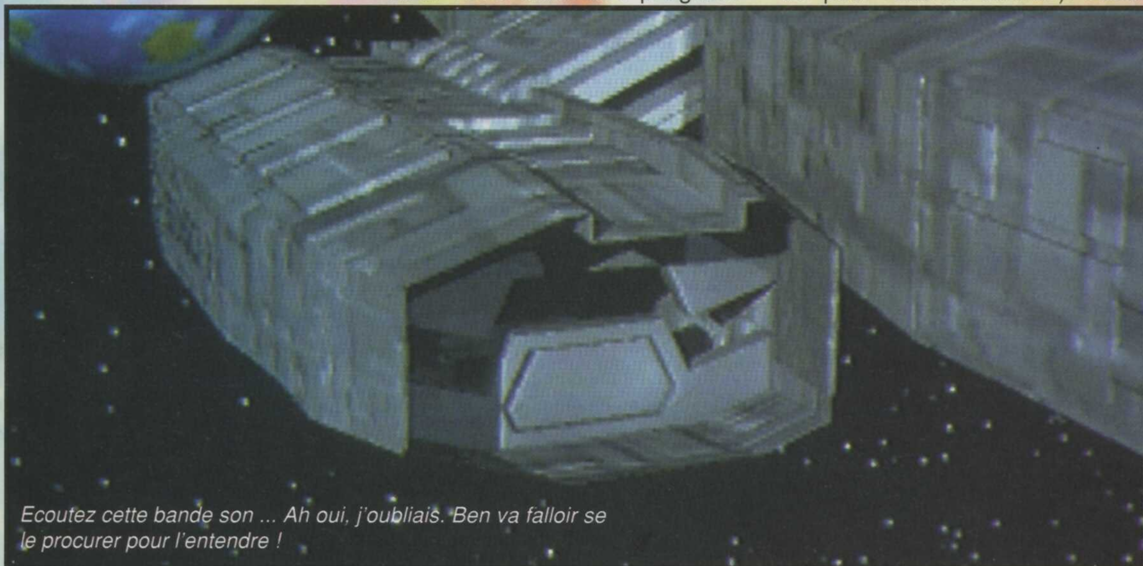
Après une mise en jambe fort convainquante, nous entrons dans le vif du sujet. L'écran d'options est à peu près le même si ce n'est que vous pouvez redéfinir toutes les commandes de votre joypad. Vous pouvez constater le coté pratique d'une telle option : vous choisissez donc vos boutons fétiches, et l'accès aux différentes options de votre vaisseau se fait en un tour de joypad (contrairement à la version AGA, où vous deviez jongler entre votre joystick et votre clavier). Le reste est à peu près identique, toutefois il est à signaler que les codes d'accès de SUPER STARDUST AGA ne correspondent pas avec la version CD32 (nous travaillerons dur pour vous les donner). Votre vaisseau doit toujours détruire des milliards de météores qui, sans crier gare, vous foncent dessus. Mais plus vous en détruisez, plus les fragments sont nombreux, et plus vos jours sont en péril. Jusqu'à présent, les connaisseurs vous le confirmeront, il n'y a rien de nouveau au niveau des graphismes et du but du jeu (si ce n'est une traînée bleue lorsque vous utilisez vos réacteurs). Et bien, ils n'ont pas tort. Ce qu'ils ne savent pas encore, c'est que la maniabilité a été améliorée et les endroits trop difficiles ont été facilités (ouf !). Les musiques variées et com-plètement démentes en direct-to-disk font regretter à certains l'achat un peu intempestif d'une chaîne Hi-Fi (NDLR : Dolby Pro Logic) 2x210 watt. Cependant, il vous reste la possibilité de brancher votre CD32 sur votre chaîne et d'exploser les tympans de vos voisins de palier.

Le plus de cette version CD32 reste sans nul doute les scènes animées, également en 3D, précédant votre entrée dans les tunnels de fin de niveaux. Il est à rappeler que ce jeu comporte six niveaux, eux-mêmes subdivisés en six tableaux (le calcul est simple 6x6=36 tableaux), avec un big boss à la fin de chaque tableau et quelques étapes bonus.

TEAM 17 EST GRAND

Comment ne peut-on pas admirer et rester coi face au travail réalisé par l'équipe de Team 17 ! Quoiqu'il en soit rendons à César ce qui est à César et encore merci à Team 17.

STEPHANE



Ecoutez cette bande son ... Ah oui, j'oubliais. Ben va falloir se le procurer pour l'entendre !

TEST AGA



marvin's marvellous ADVENTURE

PLATE-FORMES	
4 DISKS	2 Mo
NON-INSTALLABLE	/ Mo
JOYSTICK-PAD	1 Joueur
JANVIER	ANG

SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	MOYEN

GRAPHISME	75
ANIMATION	80
MUSIQUE	65
BRUITAGE	76
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	67
DUREE DE VIE	82

AMBIANCE	78
MANIABILITE	80

AMIGA CONCEPT 75%

GOOD & BOF

Original de par sa conception.

Graphismes simplistes.

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32



Adventure nous propose ici un jeu de plate-formes du nom de Marvin's Marvellous qui s'avère pour le moins valable et assez original par sa conception, cependant certains aspects du jeu sont à revoir.



Il a pas l'air bien ... perché à son piquet.

Ainsi, Adventure nous suggère une histoire résultant du fantastique. En effet, il s'agit d'un professeur compétent ayant créé de son propre génie un nouveau dispositif d'analyse du cerveau. Après de longues années de recherche, le professeur décida de fêter l'événement tant attendu. C'est pourquoi il prit la décision de commander une pizza (son plat préféré). Ereinté par son acharnement, il s'endormit dans son fauteuil confortable tout en attendant le livreur de pizza. C'est alors que la silhouette menaçante de Dark-one apparut, l'un des plus grands criminels de la région venant s'approprier le scanner du savant à des fins personnelles ; en effet assoiffé de pouvoir, il se l'appropria, mais c'est alors que Darvin, le livreur de pizza arriva et frappa à la porte. Sorti de son sommeil profond le professeur alla ouvrir tandis que Dark-one pris la lâche décision d'aller se cacher derrière de nombreuses machines du laboratoire. Enfin, le criminel sortit de sa cachette, alluma le scanner et régla le bouton au maximum. Il le dirigea vers le savant et le fit malheureusement disparaître à jamais dans un monde sombre et machiavélique. La machine devenue incontrôlable le fit s'éclipser à son tour ainsi que Darvin. Transporté dans le monde parallèle des ténèbres, le petit livreur de pizza devra accomplir une mission sans nom et acquérir l'âme d'un grand conquérant afin de sauver ce savant fou (NDLR : «OUF !»)



QU'ALLEZ-VOUS FAIRE ?

Ainsi, votre tâche sera de conduire Darvin à travers plusieurs séries d'épreuves qui s'avéreront très faciles au début mais deviendront complexes au fil du jeu. Sur votre passage, vous disposerez de l'aide du savant mentionnée par des «help» afin d'acquérir une maîtrise facile du personnage. La prise d'étoiles vous sera d'une grande utilité puisqu'elle vous donnera la possibilité d'avoir des vies supplémentaires. Aussi, vous pourrez



Beau petit jeu, de par le choix astucieusement judicieux de la quantité impressionnante des couleurs.

bénéficier d'autres objets tels que des lunes, des pommes, ect. Ce petit personnage pourra alors adopter plusieurs positions et exploiter ses talents de voltigeur qui lui seront sans aucun doute profitable surtout pour passer à travers de minuscules chemins. En revanche, son arme qui est le coup de pied restera parfois inefficace car Darvin ne pourra atteindre ses ennemis sur de longues distances, le combat fera donc l'objet d'un corps à corps non pas difficile mais assez stressant car les ennemis seront parfois coriaces à éliminer.



PAS MAL, MAIS...

Les graphismes restent passables et simplistes bien qu'il y ai une petite touche de gaieté et d'humour. Ainsi, le héros se laissera facilement manier, ce qui accélérera votre façon de jouer et votre capacité à bondir, voltiger, courir et attaquer vos ennemis. La musique est marrante (toutefois un peu soulante) et vous entraînera dans une atmosphère de délires et vous donnera l'envie d'explo-ser vos adversaires, de les feindre et d'accentuer la fuite du personnage à travers ce monde sans pitié. Enfin, des petits conseils restent à ma vue non négligeables à souligner, notamment au niveau des mots de passe qu'il faut impérativement noter pour éviter de recom-mencer le jeu à chaque fois que Darvin meurt, ainsi que les sous-jeux qui vous permettront d'obte-nir des points de bonus si vous arrivez à les trouver et à les terminer.
Pour finir, je dirais qu'Adventure nous a bel et bien épaté en nous proposant un jeu non pas d'une grande envergure mais se laissant facilement apprécier.

SEVERINE



AVIS

Du jeu de plate-formes que ne renierait pas Séverine ! Tout est là pour lui plaire, mais ce qui est mieux c'est que moi aussi ça ne me déplaît pas. Ce petit jeu a un petit queq' chose qui le rend différent des autres. C'est pas l'ambiance complètement moins-de-trois-ans qui aide à se plonger de-dans (quoique !), par contre la jouabilité et surtout l'animation du sprite expliquent certainement pourquoi pratiquement tout le monde s'est amusé avec MMA

FABIEN



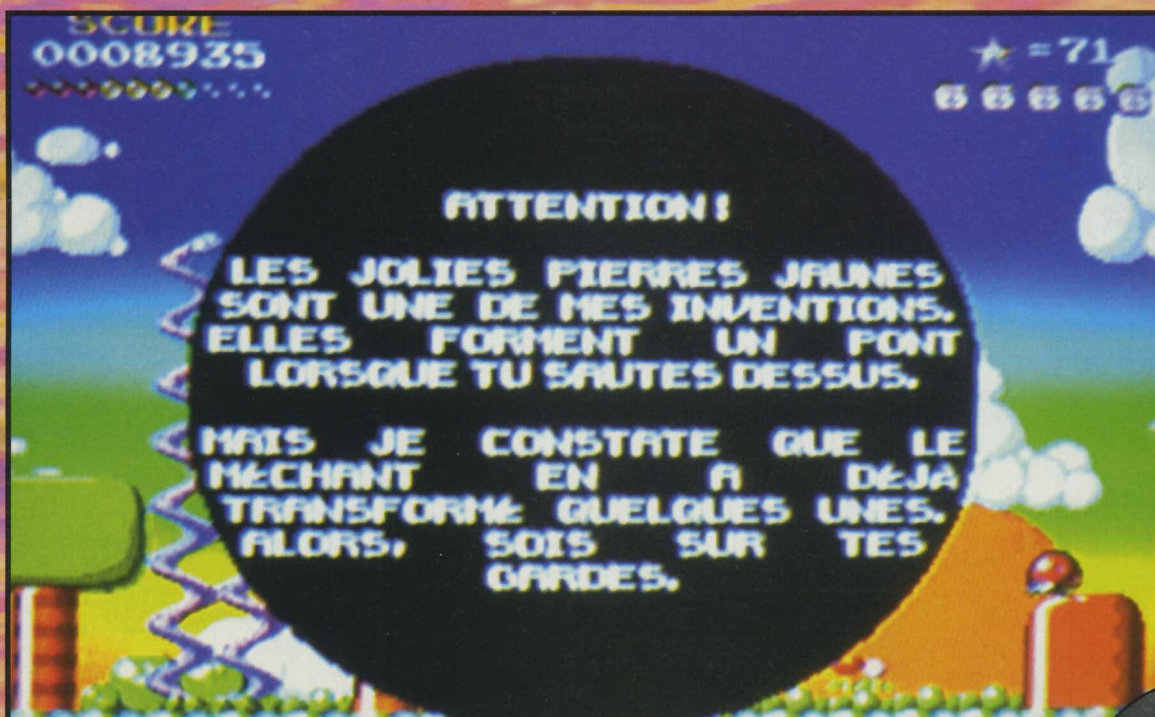
DANS LE MÊME GENRE :
ZOOL
SUPER CAULDRON



AVIS

Voilà un petit jeu de plate-formes qui occupera les longues nuits solitaires de notre spécialiste en la matière. Si elle ne s'est pas reconnue, tant pis pour elle. MARVIN MARVELLOUS, quant à lui, ne démérite vraiment pas : un nombre impressionnant de tableaux, une maniabilité assez satisfaisante (merci 21th Century), une convivialité qui fait chaud au coeur, une musique variée... Enfin, tout pour en faire un jeu acceptable sur 1200. Cependant, on ne peut pas dire qu'au niveau graphisme, l'éditeur ait atteint le Nirvana, mais bon, il a le mérite de varier les genres et les plaisirs. Finis les Pinball et compagnie, place au jeu de plate-formes (pourquoi pas).

STEPHANE



TEST AGA

UBI SOFT

SIMULATION DE FOOTBALL	
3 DISKS	2 Mo
NON-INSTALLABLE	___ Mo
JOYSTICK	1-4 Joueurs
DISPONIBLE	FRA

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	82
ANIMATION	85
MUSIQUE	/
BRUITAGE	78
PRISE EN MAIN	79
DIFFICULTE	84
DUREE DE VIE	80

AMBIANCE	83
SENSATION	80

AMIGA CONCEPT 83%

Enfin le ballon devient controllable.

GOOD & BOF

Pas assez d'équipes internationales.

	A 500		A 2000
	A 500+		A 3000
	A 600	✓	A 4000
✓	A 1200		CD 32

EUROPEAN Challenge

KICK OFF 3



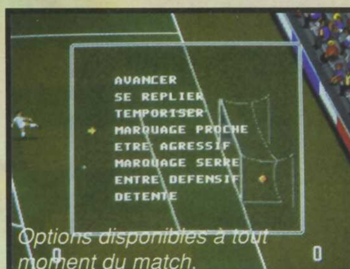
Eh hop ! un de plus dans la hotte du Père Noël Anco. Le dernier né des KICK OFF arrive en force sur le marché des jeux de foot. A croire qu'il n'y a que ça sur Amiga. Et comme pour tous les jeux de foot, votre serviteur s'est fait un plaisir de vous le tester (en fait je déteste le foot, mais c'était ça ou travailler avec Cyril 24h sur 24). Allez, soyez sympa, dîtes aussi que ça vous fait plaisir, et pour ceux que je n'ai pas réussi à apitoyer, il me reste une page pour le faire.

Je vais être franc avec vous, car vous m'êtes fort sympathiques : KICK OFF, je déteste !!! Alors, vous pensez, ce jeu part avec un sérieux handicap. Il fallait donc qu'Anco fasse des mille et des cent pour que l'on puisse mettre une note pareille. Et bien, ils ont réussi à me réconcilier avec ce logiciel. Au départ, vous vous trouvez face à un écran d'options moins compliqué qu'il n'y parait. Vous avez la possibilité de réguler de nombreux paramètres : les fautes, les hors-jeux, les blessures de vos joueurs, l'état du terrain (normal, mouillé, boueux, dur), le temps de jeu (de 2x3 à 2x15), en un mot les paramètres de tout jeu de foot qui se respecte. A été rajouté le paramètre vitesse : du jeu, du contrôle du ballon, et de vos joueurs. Et c'est là que le jeu commence à devenir intéressant, car en fait ce que je reprochais aux précédentes éditions était le contrôle difficile du ballon. A présent le problème est résolu. Un petit conseil : choisissez une vitesse de jeu très rapide, ainsi que des joueurs performants mais avec un contrôle facile, et je vous garantis que vous y trouverez votre compte.



But ... pas but ?

L'ensemble graphique du jeu a également été modifié. Vous n'avez plus ces petits personnages excités comme des puces, courant de droite à gauche afin d'attraper un ballon qu'ils ne pouvaient garder en leur possession tellement la maniabilité était difficile. A présent vos joueurs sont identifiables et l'angle de vue est latérale. Au niveau du concept footballistique, le jeu porte bien son nom : EUROPEAN CHALLENGE. Vous avez donc la possibilité (mais cela n'est pas une première dans l'histoire des jeux de foot) de participer au différents championnats européens : anglais, allemand, espagnol, italien, français... Vous pouvez également participer à des rencontres internationales, voir même à la Coupe du Monde (seulement si vous êtes gentils !). Vous pouvez jouer en mode amical, compétition, ou entraînement.



Options disponibles à tout moment du match.



L'ensemble du jeu est d'une cohérence remarquable et la convivialité des supporters et leurs encouragements vous toucheront, j'en suis sûr ! La difficulté du jeu ne faillit pas à la règle, mais sa rapidité peut rendre un match fou, fou, fou. Une option «ralenti du but marqué» a également été intégrée (ce qui a tendance à en énerver plus d'un, n'est-ce pas Imré ?). Quoiqu'il en soit ce jeu mérite vraiment le détour, même si au début de ce test, je pouvais vous inciter à jeter toutes vos versions de KICK OFF au vide-ordures. Faîtes ce que vous voulez, mais en tout cas, allez vite vous la procurez. Convaincu ?



STEPHANE

AVIS



Houille, houille, houille ! Mes doigts, ma tête ! Encore un jeu de foot qui débarque, décidément le créneaux «coupe du monde» et «coupe d'Europe» est exploité à fond par les éditeurs. Connaissez-vous une seule machine sur laquelle il soit sorti autant de jeux de ce type ? Ca fait pas loin de la vingtaine qu'il nous a été permis de tester ces derniers mois. Le dernier KICK OFF 3 sorti à l'occasion de la coupe du monde ne nous avait pas interpellé quelque part mais à y réfléchir cette nouvelle édition est ma foi... amusante. Ca ne vaut pas les premiers KICK OFF, le style est différent et en jouant contre quelqu'un on peut accrocher, certes pas très longtemps mais c'est déjà ça.

IMRE

DANS LE MÊME GENRE

SIERRA SOCCER
FOOTBALL GLORY

COTE DE POPULARITE

JEUX / TESTEURS	 DREMWEB	 Tower Assault	 SUBWAR 2050	 Lords of the realm	 ZEEWOLF	 Premier manager 3	 Marvin's AGA	 Super Stardust CD32
 IMRE	7 Interressant, sans plus !	9 Gigantesque et dur !	8 Les joies de la mer	5 J'retourne à ZEEWOLF	9 VIRUS le retour.	7 Grandiôse, mais compliqué !	7 Correct, mais pas mon truc	10 La perfection !
 GUILIN	9 Entre le néant et l'éternel.	9 Torchable en couple	PAGE 38	3 Excrémen-tissime	8 Un virus de mieux	5 J'm'en foot	8 Saloperies de pizzas.	9 Foutrement bien moulé
 TAPETTE	PAGE 42	10 LE must !	4 Faut de l'imagination	4 Lourdingue	5 Desert strike 3D	4 Jeu de foot sans foot.	6 Y' a pas mieux là !!!	9 Une référence !
 STEPHANE	6 J'vais me coucher !	8 A partager avec un pote	8 Plongée vers les ténèbres	3 Comment peut-on permettre.	8 On en redemande	PAGE 36	7 Gentil tout plein.	PAGE 50
 FARID	3 Prise de tête !	PAGE 28	8 Et le mapping ?	PAGE 30	PAGE 34	6 Plus de foot SVP !	6 Séverine en reffole.	10 Epoustouflant
 SEBASTIEN	8 Concept original	9 superbe et prenant	6 Faut en vouloir.	5 Pompeux	7 Fait un peu vieillot	5 PLOUF !	6 Y'a mieux.	9 Sans commentaire
	MOY = 6,6	MOY = 9	MOY = 7	MOY = 4	MOY = 7,2	MOY = 5,4	MOY = 6,7	MOY = 9,4

BILAN 94

Au vu de l'actualité de Commodore, c'est avec un poil de déception et de malaise que les principaux acteurs de la rédaction vous dressent leur bilan (personnel !) de cette année 94 passée sous les couleurs de l'AMIGA et d'AMIGA-CONCEPT. Il ne va pas sans dire ,qu'à ce rythme là, 1995 risque de devenir une année noire pour l'AMIGA, à moins d'un miracle que nous sommes nombreux à attendre. Le standard peut encore subsister si les passionnés ne lâchent pas leur Amiga au profit d'un Mac ou d'un p..P.. PC (c'est dur à dire !), puisque tant que les jeux se vendront sur AMIGA, la machine continuera à perdurer. Certains traîtres à la rédac' ont presque déjà enterré la machine (n'est-ce pas Cyril !) mais les autres y croient encore du plus que possible. Hommage à AMIGA-NEWS, AMIGA-REVUE et même DREAM (et nous-mêmes !), pour qui la subsistance risque là aussi de devenir périlleuse sans le soutiens de tous les AMIGAVORES. HA ! Si AMIGA-CONCEPT avait vu le jour il y a quelques années en s'imposant plus tôt, la presse généraliste n'aurait pas autant paniqué les éditeurs et les fournisseurs vis à vis du standard (merci, BATON DE JOIE ! Alors que pendant tant d'années ils se sont nourris sur le dos de l'AMIGA). Le plus drôle, c'est qu'en ce début d'année, des jeux fantastiques sortent sur Amiga qu'on ne risque pas de voir avant un certain temps sur d'autres plate-formes tant la qualité est exceptionnelle ; remercions-en ces éditeurs qui font encore le maximum. SUPER-STARDUST CD32 est tout bonnement SUPERBE, le meilleur jeu de la console à ce jour ! PINBALL ILLUSIONS, TOWER ASSAULT, MEGARACE CD, SENSIBLE WORLD OF SOCCER, ALADDIN, ROI LION, CARTON ROUGE, SKIDMARKS CD... (y'en a d'autres) sont autant de jeux exceptionnels, attendus sous peu, qui devraient faire revivre l'AMIGA. Car enfin, l'AMIGA c'est, comme son nom l'indique («amie» en espagnol), notre maîtresse à tous : on passe ses nuits avec, on la chérie, on la déteste, on lui reste fidèle ! Et puis MERDE, c'est vrai COMMODORE FRANCE ne nous a jamais aidé alors qu'on lui avait tellement apporté mais David PLEASANCE est là pour nous consoller et nous redonner espoir. Dans le passé on avait toujours rêvé d'un standard universel mais si l'AMIGA s'éteint, c'est pourtant qu'une machine, ça fait con, mais ce serait comme une partie de moi-même qu'on m'arracherait des entrailles, ça ferait mal... Et puis ça fait mal aussi de faire tout ça, le mag', pour au bout du compte se sentir tellement impuissant face à ces événements, mais tout ça, ben ça s'appelle être passionné et même si tout ce bonheur devait trouver une fin un jour, quoi qu'il en soit, AMIGA-CONCEPT ira, avec vous, jusqu'au bout et au moins ça nous aura laissé les meilleurs souvenirs. NE VOUS SEPAREZ JAMAIS DE VOTRE AMIGA.

DERNIERE MINUTE : Ca y est, c'est confirmé, «AMIGA-INTERNATIONNAL a racheté les licences», l'optimisme renait chez chacun de nous !! Merci PLEASANCE

Imré ANTAL
rédac' chef

Une année riche en rebondissements qui marque peut-être la fin de l'Amiga ou plutôt une reconsidération de cette machine. Commodore ou pas, elle existe toujours et il faut alors espérer que les maisons d'édition continueront à distribuer des logiciels utils au parc Amiga. Pour moi il n'est pas mort, du moins pas encore, je fonde donc encore quelques espoirs en lui. Sur CD32, on aurait pu croire que MICROCOSM marquerait le début d'une nouvelle génération de jeux et pourtant il est resté bien seul toute l'année... A part ça, on a trop souvent retrouvé une adaptation des jeux issus du 500. Dommage, cela aura eu donc l'effet de donner une image déplorable à la CD32 alors qu'on aurait pu en exploiter largement plus les capacités. Un serveur minitel est désormais ouvert: 3615 code «Qui veut des jeu sur CD32 ?».Le 500 ou encore le 1200 ont en revanche amenés de bons petits jeux cette année. Le titre qui m'a le plus marqué est CARTON ROUGE dans le domaine du foot sur Amiga : il exploite à fond les capacités du 1200 au niveau graphique et musical. SIERRA SOCCER arrive ensuite et SENSIBLE SOCCER qui semblait être tranquille à enfin eu du mouron à se faire et il a fallu un SENSIBLE WORLD OF SOCCER pour régler la chose.
Les jeux d'aventures ont aussi marqués cette année. BENEATH est le premier à avoir bousculé les éditeurs avec ses impressionnantes 15 disquettes. Ishar III, en voilà un autre jeu qu'il'est bon ! Remarquons bien que les meilleurs jeux de l'année sont (malheureusement pour le 500) sortis sur notre cher 1200.
Striker, Fire hawk, Humans, Nord et sud, Première, Rugby league coach, Alfred the chicken....et j'en passe des plus nuls, font partis des erreurs de l'Amiga.
Pour clore mon chapitre, j'aurais voulu passer un petit hommage à tous ceux qui ont quitté la rédac' : Regrets éternels à Franck Rousseau, Picart Laurent et à Gros lolos.

FABIEN BONNARGENT
(Allias FABINNOU)

Une année qui s'est avérée rude pour les nerfs des amis des AMIGA. Apparemment, tout se finit bien comme quoi tous les pessimistes de nature feraient bien mieux de moins se faire entendre. Je me demande même si ce n'était pas un coup des anciennes troupes ataristes, qui voyaient là, un moyen facile de se venger... Franchement, même si l'emballage a connu quelques problèmes, des années comme ça au niveau du contenu on en redemande et je suis persuadé que certains n'en demanderaient pas la moitié pour leur machine pseudo-multimachin-cd-tout-intégré pour retrouver le sourire aux lèvres. Je me demande d'ailleurs si le fait d'avoir une quantité plus réduite de news, ne nous a pas gagné largement en qualité. Et de toutes manières qui se souviendra des BATTLETOADS, ou autres DANGEROUS STREETS au milieu des ALIEN BREED II, BENEATH OF A STEEL SKY, CANNON FODDER... pas grand monde. En plus c'est dans ces moments là que l'on reconnaît les vrais fanas de l'AMIGA, tous ceux qui étaient présents aux salons dédiés un tant soit peu à notre machine, les éditeurs passionnés par le support pour lequel ils développent. Greetings 94 : TEAM 17, SENSIBLE, VIRGIN, MILLENIUM, DIGITAL ILLUSIONS, ACID, 21st CENTURY, REVOLUTION SOFTWARE, ADVENTURE SOFT, SILMARILS, CORE DESIGN, GREMLIN, RENEGADE pour tous les softs, même si parfois il y eu quelques désillusions, toutes les boutiques plus ou moins spécialisées, les quelques revues soutenant un minimum l'AMIGA (AMIGA REVUE, AMIGA NEWS, DREAM pour bien commencer l'année) et surtout tous les possesseurs de cette machine capable du meilleur... si l'on s'en donnait la peine. Allez vive 95 !

FABIEN DUPRESSOIR
(Allias LE GRINCHEUX)

En l'an de grâce 1994, les événements se bousculèrent. Plus question d'envisager la vie du futur sans une machine répondant au doux nom d'Amiga. Hélas, cette optique allait être quelque peu bousculée pendant la période estivale. Ils avaient choisi le bon moment pour nous faire un enfant dans le dos... Ces individus allaient, sans aucun état d'âme, nous enlever la chair de notre chair, notre bébé pour lequel nous nous sommes livrés à corps défendant. Cette injustice, nous l'avons tous ressenti, mais nous nous sommes battus avec les quelques moyens dont nous disposions. Résultat, nous entrons dans une nouvelle année et rien n'est encore très sûr. Ce qui ne fait pas l'ombre d'un doute, c'est que nous continuerons à nous battre pour défendre votre standard, notre standard.

Au rayon personnel, après des tests et des tests de jeux que reste-t-il ? Il demeure cette frustration de l'amigaphile que je suis de ne pouvoir me replonger des heures et des heures entières dans un jeu, car le boulot n'attend pas.

En ce qui concerne les jeux, nous aurions tellement souhaité que tous les logiciels soient de la pointure d'un THEME PARK, d'un PINBALL ILLUSION ou d'un TOWER ASSAULT. Cette année a également été prolifique en jeux de foot, CARTON ROUGE, SENSIBLE WORLD OF SOCCER, PREMIER MANAGER 3, KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE et je passe sous silence les pseudo jeux de foot. Je tenais également à décerner la palme d'or de l'éditeur des jeux les moins captivants : cette palme revient à l'unanimité à Audiogénic pour sa série de jeux sur le cricket et le rugby à 13.

Nous tournons donc une page dans l'histoire du monde Amiga. Nous espérons vous avoir satisfait et que nos délires ne vous ont pas trop troublés. Nous en tout cas, on s'est vraiment bien marré.

STEPHANE GABILLOT
(Allias LE POISSON PAS FRAIS)

«Commodore m'a tuér» pourrait-on écrire en épitaphe sur la puce tombale de l'Amiga. Mais le pourra-t-on seulement? N'est-il pas plutôt destiné à rejoindre ZX80, C64, Atari ST, et tutti quanti dans la fosse commune. Car la mémoire affective ne semble pas être le fort de la sphère informatique et seuls les moins fortunés et les plus clairvoyants se lamenteront sur cette bécane mortelle qu'était l'Amiga. Eh oui, une fois de plus, le génie échevelé succombe à l'académisme beaufisant ; et ce gâchis soulève le coeur, exactement comme si l'on avait laissé pourrir un fruit fabuleux. Vicié effectivement, l'Amiga l'a été à foison : entre ces bureaucrates commodoriens qui rivalisaient d'incompétence ou de bouffonerie financière, et les éditeurs qui pressaient le fruit à moindres frais, on a été foutralement servi.

Heureusement, malgré les déceptions (RISE...), défections (INFERNO...), et déjections (faites le choix) coutumières, l'année aura été tatouée des premières productions réellement AGA (au bout de 2 ans, on commençait à désespérer). THEME PARK, SUPER STARDUST, ou PUTTY SQUAD (imminent) prouvent ainsi que l'AGA a de satanées ressources. Les vieux Amiga ne sont pas en reste non plus, et je m'extasie toujours en voyant la quintessence que certains programmeurs peuvent encore en tirer (voir preview de SHADOW FIGHTER du n10, et les news TEAM17 de ce n11).

Ah, si l'Amiga n'avait pas trinqué... Quoi !? Plaisance l'a emporté ! Putain, vive Plaisance. Pardon ?! Ah ouais, c'est CEI finalement. Bon bah, on verra bien. Hein !? C'est pas sûr! Froutrechiasse, y vont s'décider ! Allez vive l'Amiga, et merde aux autres.

FREDERIC ROUSSEAU
(Allias LE PHILOSOPHE DE SOURIRE)

Voilà une fin d'année plutôt tendue pour les consommateurs qui parlent «Amiga». Le nombre d'appels que l'on a pus recevoir de votre part, pour nous demander où en sont les pourparlers au sujet du rachat de la gamme Amiga, ne se comptent plus. Pour la plupart, vous devez vous dire que l'achat d'un A1200 s'est avéré être un très mauvais investissement. Le prix actuel d'un A500, à l'Argus, prouverait-il que celui-ci est arrivé à un point de non-retour ? Comment en être sûr ?...(remarquez, depuis que Commodore a sponsorisé le foot, ça n'a plus été comme avant...) Vous savez, on ne peut rien faire pour arrêter le temps et le temps qui passe, sans qu'on évolue, est du temps gâché. Actuellement, la technologie se développe tellement vite que le consommateur a du mal à suivre. Si l'on parle ordinateur, les concepteurs sortent constamment des machines plus sophistiquées les unes aux autres : que choisir, alors ? On n'a qu'un porte-monnaie, pas deux ! Les fabricants ne semblent pas l'entendre, et surtout, le comprendre. «Salop ! Ta machine est plus puissante que la mienne ! Ben regarde celle que j'vais sortir, et fais mieux !» : c'est ce que je retiens de l'actualité informatique. Ils nous oublient et s'associent avec des sociétés pour le lancement d'un support avec un jeu novateur en extra, histoire d'allécher le consommateur potentiel. Ce dernier ne suit plus : il a tendance à réagir en fonction de l'offre alors que c'est l'inverse qui devrait se produire. Si l'on caricature le consommateur comme étant une marionnette, ce n'est pas pour rien... La promesse que l'on entend constamment, en ce qui concerne l'exploitation au maximum d'un support, me fait vomir : la CD32 est un gaspillage de matériel. Et pourtant, les capacités de celle-ci ne sont pas anachroniques, c'est ce que l'on veut nous faire croire. Seules quelques sociétés ont gardé l'Amiga prioritaire dans leurs productions et, rien que pour en faire chier certains, je vais en citer deux : TEAM 17 et SENSIBLE. Un bon point quand même, on a atteint un plafond en ce qui concerne les couleurs : 16 millions de couleurs (NDLR : c'est Farid qui le dit !) est le nombre maximum que l'oeil humain peut percevoir ; la compétition ne jouera plus sur ça, et c'est tant mieux ! Lorsque les fabricants auront fini de se taper dessus comme des chiffonniers, le consommateur pourra alors investir sans problème dans un produit dont la durée de vie ne variera plus en fonction de sa qualité - et de son prix -. De toute façon, si l'Amiga doit voir son règne s'achever, ce sera avec les plus grands honneurs. Et si une machine disparaît, tout ce qui tourne autour disparaîtra aussi : votre magazine, par exemple. Notre devoir étant de vous conseiller et NON PAS de vous diriger, j'espère que nos tests auront contribué à vous aider dans ce que vous recherchez. En tant que critiques, nous faisons en sorte d'être les plus impartiaux qui soient, même si cela doit nous en coûter le prix de quelques annonceurs publicitaires. Passez une bonne année 1995, et n'abusez pas sur le champagne, et n'oubliez pas de sortir couverts, et de mettre une casquette, et avec une grande visière, ouaip, mais pas à l'envers...

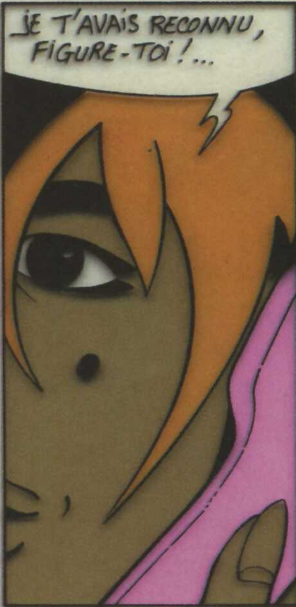
FARID BELLAIS
(allias LE BEURRE TARTINE)

FLIRT

ou : A QUOI BON VIVRE SEUL ALORS QU'ON EST SI HEUREUX AVEC UNE ENQUIQUINEUSE PASSIONNÉE !...

SCÉNARIO et DESSIN : Julien GRYCAN 94















*SÉANCE DE CINÉMA

N i R j Y C
G E U N L A

FLiRT

ET ENFIN, UN DERNIER VERRE CHEZ TOI, AGRÉMENTÉ D'UN GROS CÂLIN QU'EN DIS-TU ?...

GÉNIAL ! JE T'ATTENDS ; TU PASSES ME PRENDRE AVEC TON BOLIDE ?!..

MON VÉLO ! HEU ... JE L'AI ÉCHANGÉ CONTRE UNE EXTENSION !...

AH ! TANT PIS ... ON MARCHERA, C'EST BON POUR LA CIRCULATION

PLUS TARD...

DRiiiiiNNNN

SALUT... HEU... J'AI TROUVÉ ÇA SUR LE TROTTOIR. IL A L'AIR MAL EN POINT !...

EN EFFET, QU'EST-CE-QU'ON PEUT FAIRE À TON AVIS ?...

ENCORE PLUS TARD...

OUAIS, FINALEMENT C'EST BIEN LA TÉLÉ AVEC UN BOUT DE FROMAGE !..

J'AVAIS BIEN UN PIGEON AU FRIGO, MAIS DEVANT LUI, C'ÉTAIT GÊNANT !

FIN

GUIDE JEU :

Une nouvelle rubrique, c'est bien ! Mais quand il s'agit de vous apporter plus de compréhension dans vos jeux favoris, c'est mieux ! Ce guide de jeu, AMIGA-CONCEPT vous l'offrira dorénavant chaque mois et pour le même prix ! C'est cool, non ? Pour cette première fois, en exclusivité universelle, cette double page est dédiée aux utilisateurs de PREMIER MANAGER 3. Et HAVE A GOOD PLAY !

AMENAGEMENT DU STADE

Augmentez les capacités de votre stade à un moindre coût et n'oubliez-pas le confort des équipes (douches, infirmerie...). Vivez avec votre temps , n'oubliez-pas les écrans géants de présentation et adoptez un éclairage suffisamment puissant. Plus votre parking sera grand, plus la foule débarquera en masse au stade.



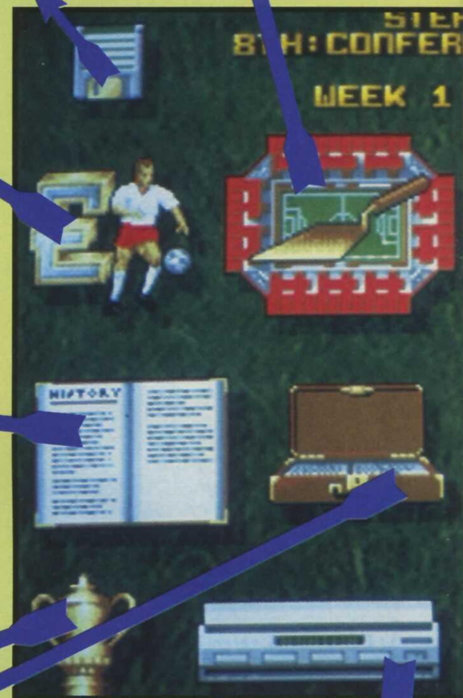
MARCHE DES TRANSFERTS



achat de joueurs / curseur de défilement / statistiques joueur / vente de joueurs / menu principal

Ne vous précipitez-pas tête baissée sur un joueur bon marché. Privilégiez la qualité coûteuse à la médiocrité «pas cher !». Si vous rencontrez des problèmes d'argent, vendez vos joueurs à bon prix.

SAUVEGARDE



HISTORIQUE GENERAL



historique du manager / historique de l'équipe / historique coupes anglaises / historique coupes européennes / rétrospective championnat / rétrospective coupes / rétrospective matchs / menu principal

Devenez un des plus célèbres managers du football britannique et étoffez l'historique de votre équipe en remportant des coupes nationales et internationales. L'histoire gardera ainsi une trace de votre passage.

GESTION DU STAFF

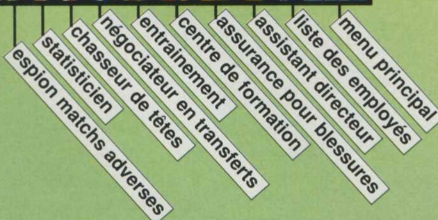


espion matchs adverses / statisticien / chasseur de têtes / négociateur en transferts / entraînement / centre de formation / assurance pour blessures / assistant directeur / liste des employés / menu principal

Selon vos finances, embauchez un maximum de personnes pour gérer au mieux vos affaires. Ne négligez-pas votre centre de jeunes recrues qui formera de futures stars du foot. Pensez également à la condition physique de vos joueurs qui augmentera ainsi leur performance.

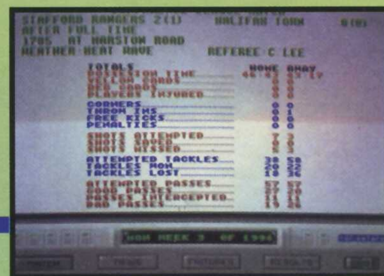
LES COUPES





la CUP / la coupe de la Ligue / la coupe d'Europe / la coupe d'E. des vainqueurs de coupe / la coupe de l'UEFA / la charity Cup / menu principal

FAX... FAX...



Tenez-vous au courant des derniers ragots, transferts, classements et offres d'emplois divers. Cet élément s'avèrera être un outil de travail indispensable.

PREMIER MANAGER 3

SPONSORING



Gérez le temps d'affichage et les coûts d'emplacements publicitaires sans vous précipiter. De là viendra votre salut. Prenez les gros sponsors à court terme plutôt que les petits à long terme.

OPTIONS DU LOGICIEL

Sélectionnez les championnats et les coupes (nationales et européennes) auxquelles vous désirez participer.

CHOIX DES TACTIQUES

Combinez les tactiques individuelles et collectives afin d'optimiser le rendement de votre équipe. Analysez les matchs pour remédier aux erreurs commises.



- retour menu courant
- tactiques individuelles
- tactique collective
- statistiques des joueurs
- compte rendu des matchs
- infirmerie
- calendrier de la saison
- renommez vos joueurs
- retour menu principal

CLASSEMENT ET STATS



- classement
- résultats
- classement de position
- tête du championnat
- infos sur votre stade
- calendrier de la saison
- classement buteurs
- stats arbitrage
- retour menu principal

Suivez, semaine après semaine, l'évolution de votre équipe dans le championnat. L'arbitrage conditionnant les matchs à venir, prenez-y garde. Observez également les résultats des équipes de tête.

COUP D'ENVOI DU MATCH



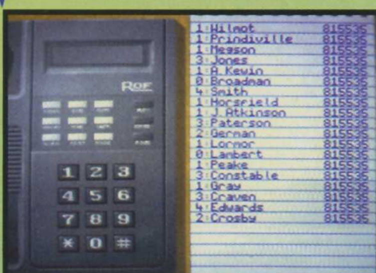
FINANCES DU CLUB



Demandez des prêts pour augmenter votre budget afin de relever les salaires, motivant ainsi la plupart de vos employés et de vos joueurs. Adaptez un prix raisonnable pour vos entrées : un prix trop élevé aura pour conséquence de rebuter du monde.

- état mensuel du compte
- état annuel du compte
- informations pour prêts
- demandes de prêts
- salaires
- prix des tickets
- revenus publicitaires
- infos sur votre stade
- retour menu principal

TELEPHONE



Maintenez-vous constamment en contact avec vos joueurs pour leur proposer des primes motivantes ou bien pour les licencier. Prenez contact également avec les équipes adverses pour négocier des transferts.



- équipe adverse
- vitesse du jeu
- affichage joueurs
- affichage ballon
- choix tactique
- votre équipe

Trucs & Astuces

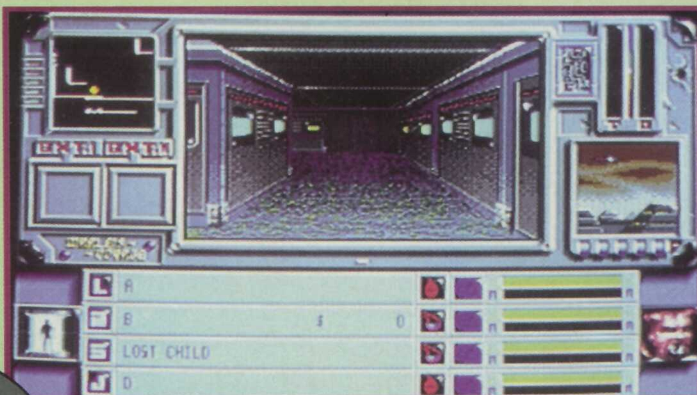
11ème édition de cette rubrique qui vous permettra dorénavant de dialoguer entre vous, c'est la sous-rubrique «HELP !» qui va faire son apparition dés le mois prochain : grâce à elle, vous pourrez faire appel à d'autres lecteurs pour résoudre vos problèmes . C'est une solution de dernier recours que proposait le défunt TILT (sniff !) et pour cause puisqu'il n'est pas rare que vous, lecteur, nous contactiez pour vous aider. Alors posez-nous vos problèmes existenciels et un lecteur vous répondra le mois suivant... Ca peut paraître long mais quand on est coincé pour de bon, on le reste pour longtemps si ce n'est pour toujours. Pour ceux qui répondront à l'appel, ben.. y pourront montrer fièrement le mag' avec leur nom à l'intérieur et y z'auront fait une BA ! (Tiens, pour Imré et Stéphane, vous pourriez pas leur dire pourquoi ils sont toujours restés coincé au tourbillon, en mer, dans le jeu LOOM ? merci pour eux).

WHALES VOYAGE



Pour utiliser les codes il faut avoir acheté
-PLANET GLIDER
-GLIDER LOCATOR
-MINERAL SCANN
-MINING DEVICE
Voici les absisses et les ordonnés des planètes où vous trouverez
villes et minerais cachés
* LAPIS : -Ville :algo :46-14
-Minerais :32-21 | 39-28
47-00 | 40-03
09-27 | 17-06
07-29
* ABARIS : -Villes :sando :23-07
dymy :16-31
-Minerais :06-33 | 08-34
08-36 | 22-18
19-20 | 22-21
08-08 | 07-08
08-19 | 07-20
* CASTRA : -Ville:penthe :07-08
-Minerais: 28-32 | 36-23
* INOID : -Ville :glace :07-05
-Minerais :30-47 | 37-02 | 39-03
39-06 | 04-15 | 07-18
11-19 | 16-22 | 13-17
49-27 | 14-09 | 15-10
* NEDAX : -Villes :aqua :15-23
necth :45-16
-Minerais :26-20 | 18-13 | 26-19 | 26-18
26-17 | 18-12 | 18-11 | 47-17
47-18 | 12-19 | 12-18 | 11-17
38-31 | 47-35 | 47-34 | 47-33
47-32 | 46-32 | 46-33 | 46-34
20-41 | 20-40 | 05-15 | 05-16
05-30 | 04-30 | 04-31 | 05-31

astuce :Après avoir découvert la ville de NECTH sur NEDAX, aterrissez-y,puis parlez à HERNES RUE.Revenez à votre vaisseau remplissez votre réservoir d'essence (il faut avoir acheté le super réservoir).Enfin,allez au tableau de sélection des planètes,là une nouvelle planète sera apparut,allez-y SANS PASSEZ PAR INOID (attention aux ALIENS !!!).
-de la part de nicolas et julien



STORMASTER

Pour avoir des Kâa, il faut acheter des ballons jusqu'au nombre maximum possible (1000 unités). Les ballons seront alors portés à votre stock mais au lieu de débiter la somme de votre trésor, elle vous sera créditée !!! Répétez l'opération autant de fois que nécessaire pour l'achat de troupes par exemple.
Thierry H. (92)



KID CHAOS

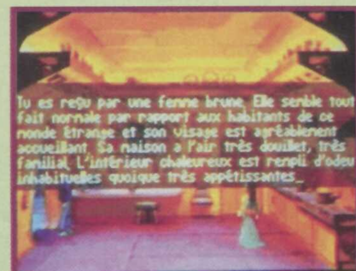
monde 2 : BMNLPEDAIIA
monde 3 : NCPHFDQBJQB
monde 4 : FBLQMNIMTOC

Ces codes vous permettront d'accéder non seulement au niveau souhaité, mais en plus vous disposerez d'une trentaine de vies.
Pour tous ceux qui ont un 500 et une MKII ou MKIII, voici les codes permettant de changer les adresses mémoires :
Fleurs - «C263F3 : 00» pour ouvrir directement les portes
Temps - «C263F4-C263F5 : 20FF» pour avoir largement le temps
Vies - «C263FD : FF» pour avoir seulement 255 vies
Energie - «C263F1 : 63» pour faire le plein

UNIVERSE LA SOLUCE

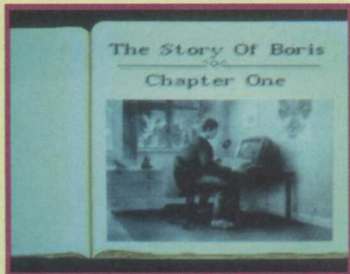
3ème partie :

La dernière fois, je vous ai planté en pleine galaxie mékanthallorienne, on va donc y retourner pour tous ceux qui n'ont pas réussi à avancer d'un iota ! A peine aspiré, vous avez dû vous retrouver aspiré par un vaisseau alien, sélectionnez les phrases 2, 2, 2, 1. A l'intérieur, parlez avec le rebelle de gauche (juste comme ça) puis réutilisez le transporteur. Direction Coros, où vous feriez mieux de

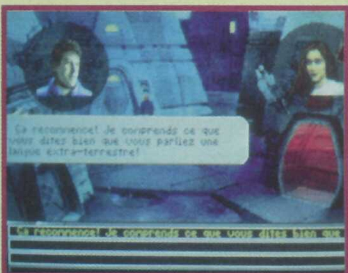


ne pas insister pour ne pas abandonner votre PTV. En ville entrez en contact avec le bourg' qui se retrouve, en fait, être votre contact (quelle coïncidence !). Il vous montrera un passage très

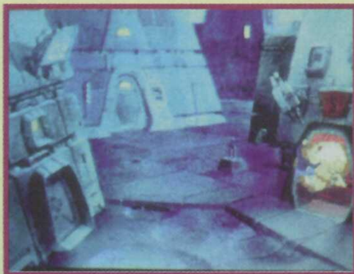
important pour la suite de l'aventure. Retournez à l'entrée de la ville où il ne faudra surtout pas froissé le robot ridicule. En bas, vous parlerez aux sentinelles (phrases 2 et 2) puis allez voir à nouveau le robot ridicule (1, 2, 2). Prenez les piles, elles ne



lui serviront plus à rien. Combinez la pierre magique et le dispositif de camouflage, puis le tout avec les piles. Utilisez votre nouvelle trouvaille sur l'ordinateur-brassard, ce qui vous réserve une surprise. Avec votre nouvelle tenue passez devant les gardes et partez vers la gauche. Après avoir eu la puce d'identité du baron, un petit conseil : sauvegardez. Utilisez à nouveau votre technique de camouflage pour vous diriger vers les 4 robots.



Celui de droite acceptera de creuser un trou. Dans le tunnel, prenez à droite et dès qu'un garde vous repère (une fois la porte ouverte), dirigez-vous vite fait, bien fait, à droite vers le rocher. Utilisez dessus la barre. Promenez-vous ensuite vers la droite, en bas, encore à droite et vous tomberez nez-à-nez avec un lézard géant. Faites-lui ce qui fait le plus mal : sautez-lui à pieds joints sur la queue. Attendez que le 2ème robot fasse son apparition pour partir à gauche. Quand le 3ème pointe le bout de son processeur, courrez à droite, jetez la puce d'identité sur la grande gueule du reptile et sautez lui, une nouvelle fois, sur la queue. Prenez les nouvelles piles sur les restes de votre poursuivant, redevenez invisible et sautez sur le rebord (là, à la verticale de la queue). Faites gaffe, la chaussée est glissante et vous n'êtes pas funambule. Allez à gauche mais pas de bol vous tombez sur une patrouille. alors dès que vous redevenez visible, n'oubliez pas de réutilisez votre machine pour éviter d'avoir de gros problèmes (une svg vous aidera certainement). Amusez-vous en insérant la barre



dans le haut-gradé des boîtes de conserve. A gauche, parlez à man-brute (1, 2, 2) puis encore à gauche les phrases 1, 2, 1, 1, 2, 1, et là vous me croirez peut-être pas mais c'est bel et bien fini. Et ben si, qu'est-ce que je suis bête, vous me croirez puisque vous êtes entrain d'admirer le final, et d'ailleurs pourquoi je continue de parler puisque plus personne ne me lit...

STORMASTER



Les équipages idéaux :
Ikaar - 1 pilote ; 1 fusilier
Skruzz - 1 commandant, 2 pilotes, 1 cuisinier, 2 catapulteurs, 2 fusiliers
Oglee - 1 commandants, 2 pilotes, 2 catapulteurs, 1 cuisinier, 2 fusiliers, 5 fantassins
Noowe - 2 commandants, 6 pilotes, 2 cuisiniers, 4 fusiliers, 2 catapulteurs, 20 à 25 fantassins
Frédéric B. (33)

QUICK

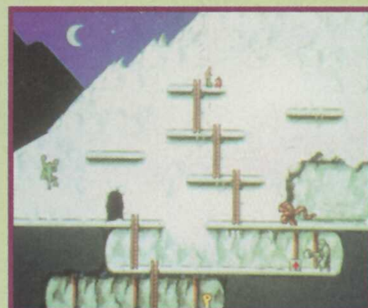


Niveau 1 : SILIRONE
Niveau 2 : FUNETOC
Niveau 3 : URODECOLE
Niveau 4 : SUKOLUKU

YOE JOE

Tapez «WELTRAUMKAKALAKEN» (ou ZELTRQU, KQKQLQKEN si votre clavier est en QWERTY) pour que vos deux persos soient armés au max. Pressez ensuite «I» pour ajouter des vies aux deux joueurs ou «Y» pour changer de niveau.

BENEFACTOR



1) Underworld
3MQLMP5QT
3MQL4PSNQR
3NQL2Q4JL4
3NQLGQQLGQ
3NQLMQ5PQ5
3NQL4QSNQS
3MQL3PSNKR
3MQLQPQLQP

2) Tombs of Egypt
3MQLSP4JQN
3NQL3QSNKS
3NQLKQ5P45
3NQLQQQLQQ
3NQLSQ4JQ4
MMQP2P4NCN
MMQPGPQPGP
MMQPMP5TQT
MMQP4PSRQR

3) The treetop rescue
MNQP2Q4NC4
MNQPGQQPCQ
MNQPMQ5TQ5
MNQP4QSRQS
MMQP3PSRKR
MMQPKP5T4T
MMQPQPQPQP
MMQPSP4NQN
MNQP3QSRKS
MNQPKQ5T45

4) Stones and bones
MNQPQQQPQQ
MNQPSQ4NQ4
3MQJCNQJCN
3MQJ2NSLGP
3MQJKNWPQT
3MQJMN5NQR
3NQJC4QJC4
3NQJ24SLGQ
3NQJK4WPQ5
3NQJM45NQS

5) Merry winterland
3MQJGN5NKR
3MQJ3NWP4T
3MQJ4NSLQP
3MQJQNQJQN
3NQJG45NKS
3NQJ34WP45
3NQJ44SLQQ
3NQJQ4QJQ4
MMQNCNQNCN
MMQN2NSPGP

6) The techno treat
MMQNKNWTQT
MMQNMN5RQR
MNQNC4QNC4
MNQN24SPGQ
MNQNK4WTQ5
MNQNM45RQS
MMQNGN5RKR
MMQN3NWT4T
MMQN4NSPQP
MMQNQNQNQN

7) To hell with minniat
MNQNG45RKS
MNQN34WT45

ERIC L. (54)

APOCALYPSE



Entrez pendant le jeu «Franck» (ou frqnck si le clavier est en QWERTY).
Appuyez ensuite simultanément sur K et N.
Relachez seulement K et appuyez sur A (N est toujours enfoncé). Relachez N et appuyez sur R (A est toujours enfoncé)
Relachez A et appuyez sur F (R est toujours enfoncé)
Relachez R et relachez F.
Au début de chaque level, le cheat mode sera désactivé. Vous devrez donc à chaque fois tout vous retaper. Pas de bol !

DEEP CORE CD 32

Commencez le jeu normalement. Appuyez sur les 4 boutons de couleur simultanément, puis sur les 2 boutons frontaux et enfin sur le vert, le jaune et le bleu (les trois en même temps). Vous entendrez un son qui vous préviendra que le cheat mode est activé.

Trucs & Astuces

KING QUEST VI







1ère partie

C'est pas tout ça, mais il faut se mettre au boulot. Vous avez laissé votre royaume sans Prince, pour essayer de délivrer Cassima des terribles griffes du Lord Alhazred, alors il faut y aller maintenant!

L'ILE DE LA COURONNE

Ramassez l'anneau, sur la plage à gauche, puis soulevez la planche. Vous pouvez accéder au coffre ; à l'intérieur vous trouverez une pièce. Au croisement, prenez vers la droite. Essayez de discuter avec les gardes pour qu'ils vous ouvrent la porte. Comme ils sont particulièrement bornés, montrez leur votre appartenance royale grâce à l'anneau. A l'intérieur vous rencontrez le Lord qui essayera de vous embobiner avec des histoires à dormir debout. Lorsque vous ressortez, vous êtes encore plus suspicieux à l'encontre d'Alhazred. Vous partez visiter l'île et vous tombez sur le village. A l'intérieur de la bibliothèque (pour rentrer, utilisez l'icône «utiliser») vous obtenez une mine de renseignements grâce au bibliothécaire. Prenez le roman-fleuve sur la petite table à côté de la porte. Lisez le recueil de poésie ; une feuille en tombe et vous la ramassez. Sur le comptoir prenez également le livre de sorts. Vous ressortez et vous vous dirigez vers le nord, où vous assistez à une charmante scène. Vous continuez votre chemin vers l'Est. Un petit garçon vous demandera de venir vous baigner, surtout ignorez-le et allez frapper à la porte du marin. Entamez la discut', il vous invitera à rentrer. A l'intérieur, parlez avec lui jusqu'à ce que le dialogue tourne en boucle. Prenez alors les pattes de lapin, sur la table et vous pouvez ressortir. Retournez à la bibliothèque où vous rencontrez un nouvel énergumène qui ne se met à parler que lorsque vous lui montrez votre anneau. Tant qu'on est dans les rencontres, profitez-en pour rendre visite au prêteur sur gage, dans le magasin juste à côté. Il vous met au parfum de beaucoup de choses et vous propose un moyen plus qu'original pour voyager. Vous ne l'obtiendrez qu'en donnant votre fidèle anneau ! Dès que le petit «vieux», pas si vieux que ça, est parti, montrez lui votre pièce. Il est fort intéressé et vous propose quelques objets en échange. Prenez l'oiseau mécanique, c'est toujours utile d'en avoir un dans sa poche. Hop, j'oubliais ! Prenez la pastille de menthe, c'est gratuit ! Dehors, éloignez-vous vers la plage et lorsque vous revenez à cet écran, fouillez les ordures (le grand pot), vous y trouverez de l'encre invisible. Direction maintenant la plage où vous allez essayer la carte.

L'ILE DE LA MONTAGNE SACREE

C'est pas bien difficile ici, prenez la plume et la fleur.

L'ILE DES SOUHAITS

Il vous faut flatter le sens de chaque gardien par un objet spécifique, pour qu'il vous fiche la paix et surtout pour qu'ils ne vous foutent à l'eau. Utilisez la fleur pour celui «à gros pif», l'oiseau pour M. Grandesoreilles, la pastille pour le gros mangeur devant l'Eternel, la patte de lapin pour le touche-à-tout et enfin l'encre invisible pour la vigie de l'équipe qui se retrouve vite déboussolée. Maintenant que vous êtes seul, ramassez la phrase au bord de l'eau. Parlez à l'huître, elle vous raconte ses problèmes existenciels. Lisez-lui un bon bouquin bien chiant, elle se met rapidement à bâiller, et vous pouvez lui ôter un grand poids (c'est ce qui l'empêchait de dormir). En plus dans l'histoire vous gagnez une perle de taille plus qu'honorable. A l'est, si vous faîtes bouger la pile de bouquins, un drôle de personnage fait son apparition et vous fait un drôle de marché. De retour à la plage, dirigez-vous vers le nord deux fois de suite. Ramassez la laitue de glace près du grand portail.

L'ILE DE LA BETE

Au nord, vous utilisez la laitue sur le marais bouillonnant, vous pouvez maintenant traverser sans être brûlé à vif ! Sur une branche de l'arbre juste à côté de vous (oui, là à gauche, voilà !), vous trouvez une lampe. En continuant votre chemin, vous tombez sur une grille grande ouverte. Un petit conseil, ne vous y aventurez pas ! Par contre, par terre vous ramassez une brique. Revenez à la plage où vous utilisez la phrase, trouvée dans l'eau, sur l'espèce de petit dragon accroché à l'arbre.

L'ILE DES SOUHAITS

Retournez voir le personnage, noyé sous ses bouquins pour lui offrir la petite bestiole. Pour vous remercier, il vous donne un livre rare. Utilisez dans votre inventaire pour en savoir plus et grappiller quelques points. Bouger le fil qui pendouille, à gauche de la toile, pour distraire l'araignée et prendre le petit bout de papier.

(A SUIVRE...)

JAMES POND 3

Tapez«nightmare» (ou «night,qre» en QWERTY) puis appuyer sur F10 durant le jeu et vous accéderez à un cheat menu que vous pourrez utiliser à loisir. La touche Esc vous remet dans le jeu.



CES NOUVEAUX TARIFS ENTRENT EN VIGEUR A PARTIR DU 31 DECEMBRE 1995

LES PRIVILÈGES DE L'ABONNEMENT...

270 frs

L'INDISPENSABLE

(FORMULE 1)

VOUS ! Oui, vous, lecteur avide de nouveautés du monde Amiga, laissez-nous vous donner un conseil d'ami (-gaphile) : un magazine qui vous permet de recevoir, chaque mois, chez vous, **TROIS DISQUETTES** - l'une bourrée de previews jouables (disk 1), la deuxième remplie à rabord de démos de groupes (disk 2) et la troisième regorgeant d'utilitaires astucieux (disk 3) - ça ne se refuse-pas ! Ca se consomme sans modération ! Ainsi, pour **6 mois** d'abonnement à 270 frs (frais de port compris, bien-sûr), le magazine et ses trois disquettes ne vous reviennent qu'à 45 frs !! Avec la disquette bis du magazine (à commander chaque mois par coupon-réponse), ces 4 disquettes vous laisseront de quoi occuper vos longues soirées d'hiver. (Attention : les 2 disquettes «abonnés» ne peuvent être commandées séparément)











LE COMPLEMENTAIRE

(FORMULE 1 bis)

Vous ! Oui, vous, lecteur déjà abonné à AC, ne vous inquiétez pas : on a pensé à vous en vous permettant de rattraper le retard et de bénéficier des avantages de la formule 1. Au bout du compte, ça ne vous coûtera que 15 frs par numéro restant à l'actif de votre abonnement, et ce pour recevoir, chaque mois, les deux disquettes supplémentaires (d'utilitaires et de démos de groupes). Ex : pour 8 numéros, c'est 120 frs (vérifiez la durée d'abonnement qu'il vous reste auprès d'Isa, au 39 68 05 91).

300 frs

L'INDEMODABLE

(FORMULE 2)

Hep ! Hé, vous là ! Oui, vous lecteur ! Vous saviez qu'en vous abonnant vous gagniez près de trois numéros d'Amiga-Concept ? (300 frs au lieu de 385 frs en kiosque) Ben, maintenant qu'on vous l'a dit, qu'est-ce que vous attendez pour vous abonner ? Au moins, vous êtes sûr de recevoir le mag et sa disquette, chez-vous. C'est pas génial ?! Comment, non ? Tant pis... à d'autres alors l'économie... à d'autres la priorité des P.A... à d'autres le privilège d'appartenir au clan retranché des Tapettes d'AC... Euh, non là, on se réserve les injures, désolé !

360 frs

L'IRRESISTIBLE

(FORMULE 3)

Psssit... Psssit ! Viens voir... Tu seras d'accord avec nous si on te dit que c'est pas tous les jours que quelqu'un t'offre un cadeau ?! Ben, si t'as envie d'un jeu gratuit, c'est ici que ça se passe. Si tu t'abonnes à cette formule (dont on est les initiateurs !), on t'offre le jeu de ton choix parmi les titres disponibles. C'est pas cool ça ? On te demande juste de participer aux frais de port (60 frs). L'embêtant, c'est que tu peux en profiter qu'une seule fois par an.



Titres proposés selon le stock dispo

DOM - TOM et ETRANGER nous consulter pour les prix d'abonnements.

«INFORMATIQUE ET LIBERTE : Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs»

Un peu que je m'abonne! Pour un délire complet et ça dans la formule de mon choix.

ECRIRE EN MAJUSCULE : Attention : Faites-nous parvenir votre coupon avant le 20 de chaque mois. Merci.

NOM ______________________ PRENOM ______________________

ADRESSE ____

VILLE ____________________ CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ PAYS __________

DATE DE NAISSANCE ______________19____ TÉL : ______________________

J'AI CHOISI LA FORMULE NUMERO : _____ (éventuellement) le jeu choisi : __________

J'AI UN ... ☐A500 ☐A500+ ☐A600 ☐A1000 ☐A1200

☐A2000 ☐A3000 ☐A4000 ☐CD32 AUTRE : ______________

Ci-joint, un chèque de .... Frs (selon la formule) à l'ordre d'Amiga Concept et à renvoyer à :

AMIGA CONCEPT (Abonnement)
47 - 49 Bd Jean Jaurès
78800 HOUILLES

SIGNATURE :

FORMULE 1 BIS

Je prends la formule 1 Bis alors que je suis déjà abonné depuis le n° .... d'Amiga Concept. En effet, je souhaite recevoir au total 3 disquettes chaque mois avec le magazine. je vous joins donc un chèque de 15 Frs x (Nombre de magazine qu'il me reste à recevoir)...... = ... Frs

(Chèque à l'ordre d'Amiga Concept)

Nom: ....

Prénom: ....

Adresse: ....

....

Ville: ....

Code postal: ....

PAYS : ....

LES ANCIENS N° 25 Frs


Pas de disk


Disk épuisé


D7: Giddy, Cybernetix, Dcopy, Qed, Fakemem


D7: Doody, Death bringer in space, Crasy Sue 2, Icon editor, Setchiprev


D7: Sierra soccer et Apydia


D7: Version commercial de STORM MASTER


D7: Bump'N Burn, Dirwork et ToolMenu


D7: Ruff'N Tumble et Vital Light

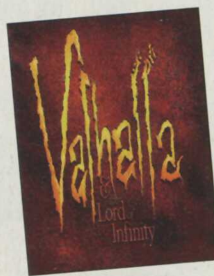

D7: Buble & Squeak et Alien Breed 2 AGA


D7: Sensible world of soccer & Cafeine Free

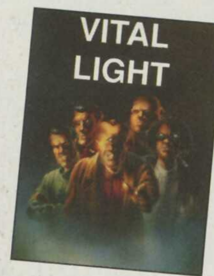
LA VITRINE DES BONNES AFFAIRES

Le seul jeu où vous ne lisez pas l'aventure mais vous l'écouterez, disponibilité exclusive en France pour AC (cf-test AC n°7)


A1200 269 FRS


AMIGA 229 FRS

Avec ce jeu, vous n'allez pas jouee, vous allez vivre ! Simulation de vie exceptionnelle, avec des environnements aussi vaste que réaliste (cf-test AC n°8)



Amiga & CD32 199 FRS

La saga des Ishar continue avec cette version AGA plus belle que jamais : Graphismes en 256 couleur pour ambiance à la hauteur de ses esperances (cf-test AC n°6)

A mis chemin entre le Tetris et l'arcade ce jeu, jouable à deux vous fera participer à une action redoutable et originale (cf-test AC n°8)


A1200 269 FRS



AMIGA 179 FRS — AMIGA 175 FRS — AMIGA 175 FRS — AMIGA 169 FRS — AMIGA 150 FRS — AMIGA 159 FRS



AMIGA 189 FRS — 1200 & CD32 165 F & 175 F — Amiga & CD32 140 F & 135 F — Amiga & CD32 155 F & 150 F — AMIGA 160 FRS — A1200 150 FRS

SOURIS OPTIQUE,
Très pratique pour la 3D, 2D, PAO...
280 FRS





CD 32 140 FRS



TERMINATOR 2	99,00 FRS
BILLARD AMERICAIN	99,00 FRS
APOCALYPSE	99,00 FRS
KYRANDIA	99,00 FRS
LURE TEMPTRESS	99,00 FRS
DUNE	99,00 FRS
MORTAL KOMBAT	199,00 FRS
DUNE 2	199,00 FRS

MATERIELS	PRIX
- Joystick SPEED KING autofire et 2 boutons	99,00 FRS
- Tapis de souris	15,00 FRS
- Cable Null Modem (DB9 / DB25)	89,00 FRS
- Cable minitel + Disquette	79,00 FRS
- Quadrupleur de Joystick	99,00 FRS

JE COMMANDE LES ANCIENS NUMÉROS + DIQUETTES

Je désire commander les anciens numéros d'AMIGA CONCEPT N° ____________________
au prix unitaire (magazine + disquette) de 25 Frs + 15 Frs de port.
(Chèque à l'ordre d'AMIGA Concept)

Nom: ....
Prénom: ....
Adresse: ....
....
Ville: ....
Code Postal: ....

LA VITRINE D'AMIGA CONCEPT

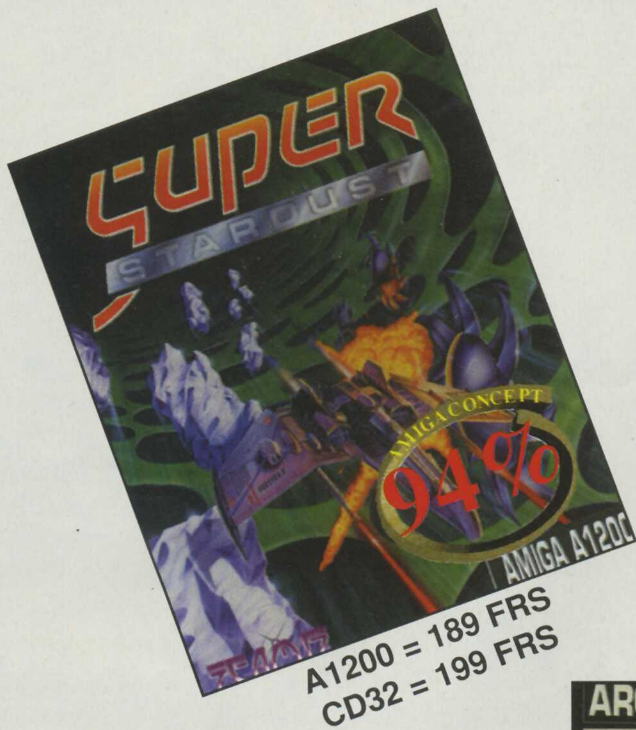
(Comptez de 3 à 10 jours de délai selon le produit)

PRODUIT COMMANDES	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS-TOTAL
FRAIS DE PORT : (60 Frs pour le lecteur et la souris, 30 Frs pour les autres produits)			
		TOTAL	

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
PAYS : .... TELEPHONE : ....

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

LES HITS DE TEAM 17



A1200 = 189 FRS
CD32 = 199 FRS



A1200 = 139 FRS
CD32 = 189 FRS



AMIGA = 89 FRS



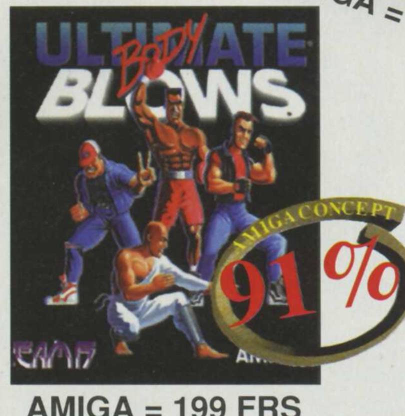
AMIGA = 79 FRS
CD32 = 109 FRS



AMIGA = 79 FRS



AMIGA = 189 FRS



AMIGA = 199 FRS



AMIGA = 109 FRS



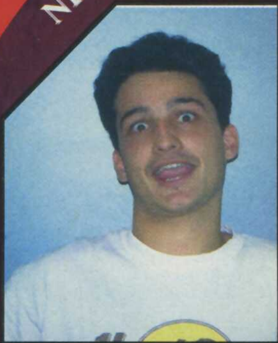
AMIGA = 89 FRS



AMIGA = 69 FRS

VITRINE D'AMIGA CONCEPT

DEMO - NIAC

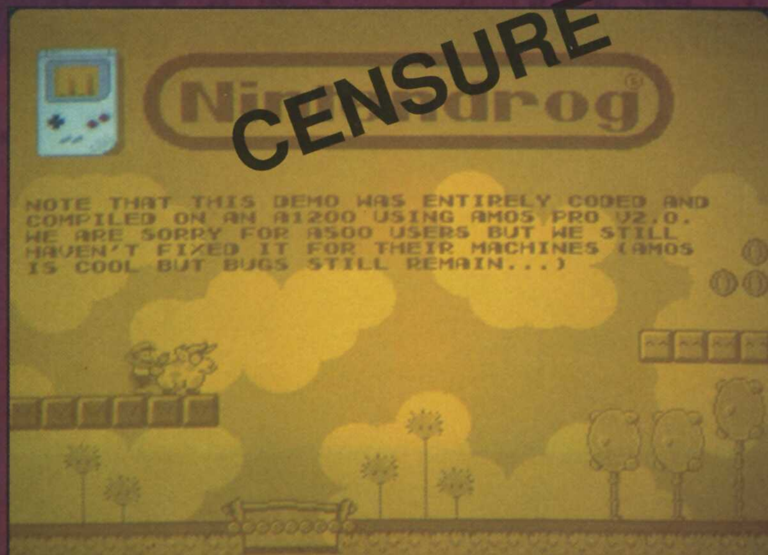


SALUT A TOUS, VOICI UNE NOUVELLE CARGAISON DE DEMOS QUI VONT FAIRE FRETILLER VOTRE AMIGA. DESOLE POUR LES AMIGA 500 MAIS ON N'Y PEUT RIEN SI IL NE SORT PLUS QUE DES DEMOS 1200. MEME LE PERE NOEL A UN 1200, C'EST POUR DIRE.

DOOM'INATION

On va finir par l'avoir sur notre machine ce sacré DOOM, vu le nombre de démos qui arrivent avec de la 3D mappée. Des couloirs, des murs superbes... Pour le moment la démo la plus marquante qui utilise ce procédé est la POOM, comme vous pouvez le voir avec les photos cela est tout simplement superbe.
Dans le même style la démo(rub. Previews) PEARL est pas mal non plus, certes moins belle graphiquement mais la fluidité du couloir et l'ambiance sonore sont parfaites. Ces petites merveilles tiennent sur un seul disk mais ça ne tourne que sur 1200. A suivre...

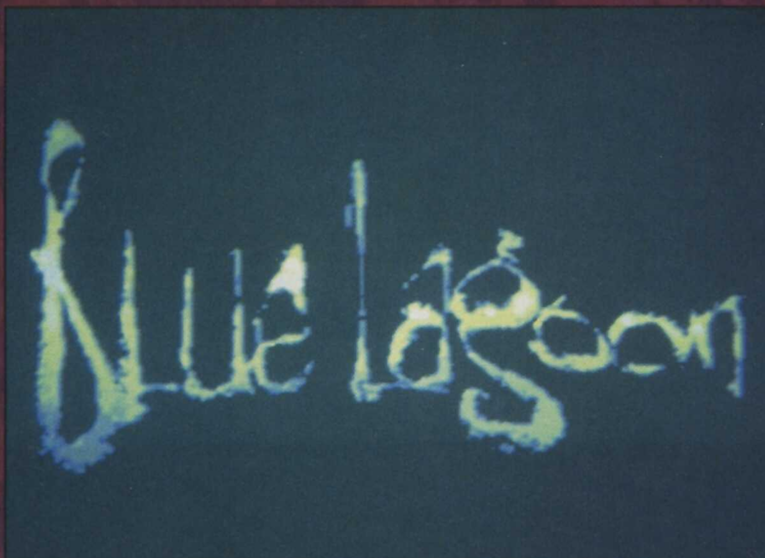
Le Père Noël nous a apporté dans sa hotte une série de démos pas mal du tout. et hop c'est party...



LA VACHE !!!

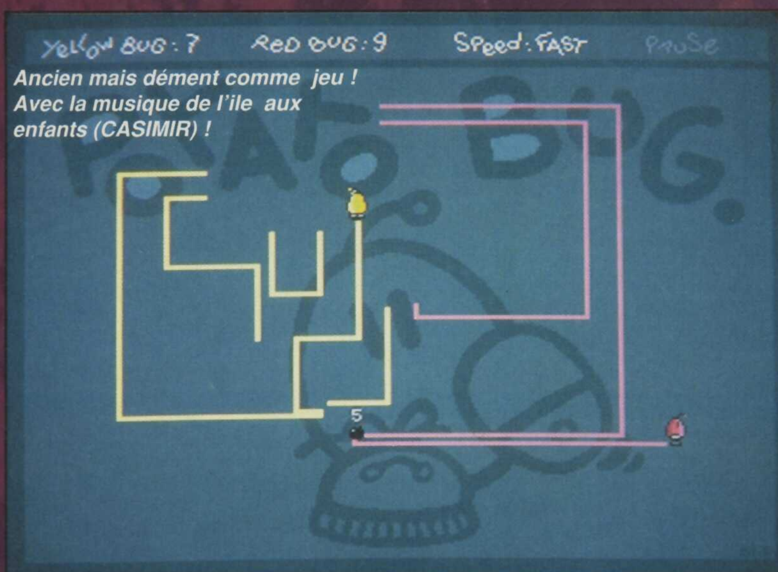
La première démo présentée est la VACHE DROG réalisée par Blip (codeur), Blip (Gfx) et Toy (Musique). Celle-ci est en Amos, oui, oui vous avez bien entendu et ils nous prouvent qu'avec ce langage il est possible de faire des merveilles. Cette démo est bourrée de sprites délirants, de la 3D juste ce qu'il faut et surtout cette démo comprend plus de 4 parties cachées, pour les voir c'est simple pour la première il vous suffira de cliquer sur les 2 boutons de la souris et vous aurez droit aux adresses des protagonistes, mais le plus drôle c'est qu'il y a une partie cachée dans la partie cachée. Pour la voir il vous suffira de cliquer sur le bouton gauche de votre souris et là je pense que vous verrez une version de Mario Bros comme jamais vous ne l'aviez vu.
La 3 éme partie cachée est constituée d'un jeu hybride entre Tron et Bomb-Jack, pour la voir vous aurez à effectuer divers actes dans une chambre et pour jouer il vous suffira de prendre la calculatrice et de ta-per VACHE DROG pour accéder au jeu.
Pour voir la dernière partie il vous suffira d'allumer la télévision et de lancer la balle de base-ball dans l'écran et à vous la fin de cette superbe démo avec plasma et animation de folie. Cette démo qui est écrite avec AMOS PRO ne tourne que sur 1200. (vont pas être contents les 500.)





BLUE LAGON

La Blue Lagoon a été codée par Movement et Melon pendant la 3S. Cette démo est la fusion des 2 groupes qui ont un style il est vrai plutôt destroy. Les codes ont été réalisés par NAM un ancien de chez concept, les GFX sont de WALT et JOACHIN et la



Ancien mais dément comme jeu ! Avec la musique de l'ile aux enfants (CASIMIR) !

musique très speed a été réalisée par GROOO.
Cette démo n'est visuellement pas très belle même si les logos du début sont très sympathiques, le style plaira ou ne plaira pas mais moi j'adore. Pour la petite histoire c'est Imré, notre red'chef adoré (Tapette moi, non... mais une augmentation ça se mérite parait-il !) qui a scanné les logos de fin.
Cette démo tient sur 1 seule disquette et ne tourne que sur 1200.

FANZINE DISK

THE CHARTS ça vous dit quelque chose, j'espère que oui mais pour ceux qui ne connaissent pas sachez que ce superbe fanzine réalisé par le groupe RAM JAM est à son numéro 13, il vous propose en 62 articles les résumés de la South Sealand party, de l'Assembly, de l'Intel Out-side et de la Sun, Sea & Soft. Toutes les news de la scène y sont expliquées, décortiquées. Un très bon fanzine que nous vous conseillons de lire. Graphiquement superbe, cette nouvelle monture est dorénavant pour Amiga 1200. 256 couleurs c'est plutôt sympathique et les 2 modules qui vous sont proposés sont de très bonne facture.



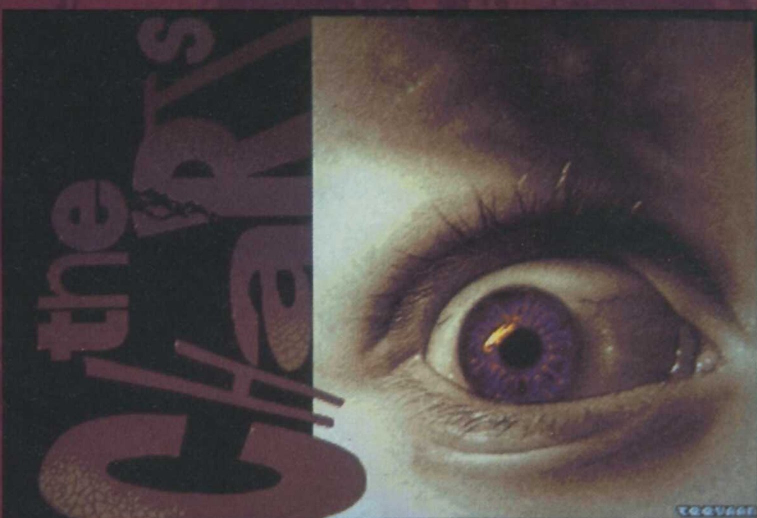

Ca a pas l'air comme ça mais l'effet est super !

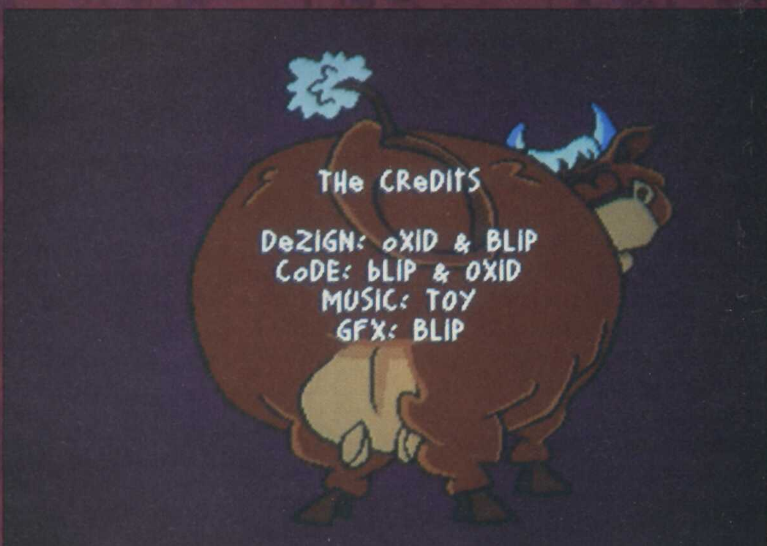
CONCEPT'AUSSI

Pour finir, on est fier de vous présenter la 1 ére intro d'Amiga Concept, certes ce n'est pas de la 3D mappée avec ombre de gouraux mais elle offre un aspect visuel sympathique avec un cube 3D tournant en dessous d'une scie qui contient des boules qui rebondissent dans un petit carré. Le tout tour-nant sur 1200 & 4000, pourquoi pas sur 500 allez vous me dire, et bien, heu... , enfin bref quoi.. Mais c'est promis la prochaine sera multi-machine. (Photo, next month !)

Allez je vous laisse, en vous souhaitant une bonne et heureuse année. D'ailleurs je vais finir les bouteilles pendant que j'y suis...

DAMIEN BANCAL



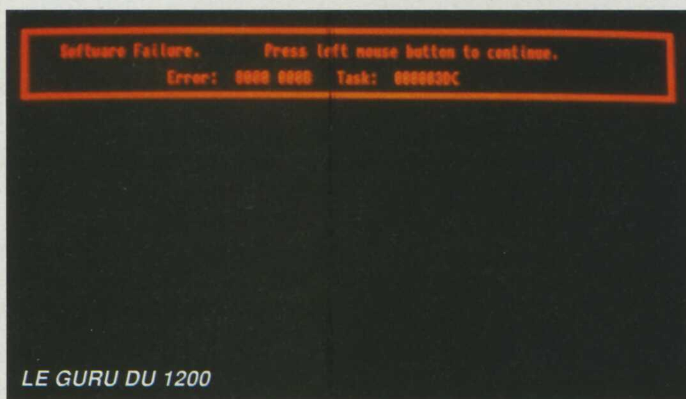


LE COIN DES BIDOUILLES

Une attention spéciale est requise ce mois-ci pour ce qui suit... Le GURU MEDITATION, tout le monde le connaît et pourtant rares sont ceux qui savent en analyser le contenu. Pour ceux qui sont à côté de leur plaque, le GURU, ou renommé SOFTWARE FAILURE depuis les A1200 et A4000, c'est le «tendre» petit message qui s'affiche en rouge dans la partie supérieure de l'écran lorsque l'ordinateur a planté... Vous allez, vous aussi, enfin pouvoir déterminer la cause de vos plantages avec les explications que je vais vous fournir...

ERRATUM : Aïe, aïe, aïe ! A part ça, nos tapettes de maquettistes ont encore fumé la moquette le mois dernier : je vous avait donné une astuce hyper intéressante pour que vous puissiez lancer le jeu Super-Stardust à partir de votre disque dur de type Amiquest ou Overdrive... Ben, Daniel (vous savez celui qui s'occupe entre-autre de la rubrique PD, euh pardon DP, et des tests News..) a été mis en formation sur la maquette du magazine... et on ne sait pourquoi, une vingtaine de lignes ont été effacées juste avant la cinquième étape du script. D'où, rectification, je vous repasse l'intégralité du script et par manque de place, on vous a mis ça en page11, à la fin des news (rubrique «En Vrac»).

Une attention spéciale est requise ce mois-ci pour ce qui suit... Le GURU MEDITATION, tout le monde le connaît et pourtant rares sont ceux qui savent en analyser le contenu. Pour ceux qui sont à côté de leur plaque, le GURU, ou renommé SOFTWARE FAILURE depuis les A1200 et A4000, c'est le «tendre» petit message qui s'affiche en rouge dans la partie supérieure de l'écran lorsque l'ordinateur a planté... Vous allez, vous aussi, enfin pouvoir déterminer la cause de vos plantages avec les explications que je vais vous fournir...



LE GURU DU 1200

LE GURU MEDITE...

Trois causes principales peuvent être à l'origine d'un GURU : erreur du système d'exploitation, mauvaises manipulations softwares ou un écrasement de la pile mémoire (le STACK). Si le GURU MEDITATION (ou SOFTWARE FAILURE) apparait, toutes vos données non-sauvegardée sont perdues. La cause du plantage est matérialisée par un code de 8 octets (l'octet étant codé sur deux chiffres cela signifie qu'il y a 16 chiffres) : **0000 0000.** 0000 0000

Deux types d'erreurs différentes (a et b ci-dessous) :

a) - Les erreurs dues à l'instruction TRAP de la machine (microprocesseur 68xxx) sont matérialisées par les quatre octets (8 chiffres) à gauche du point : **0000 0000**. 0000 0000

0000 0002 erreur de bus au niveau matériel
0000 0003 erreur d'adresse
0000 0004 erreur d'instruction illégale
0000 0005 erreur de division par zéro
0000 0006 erreur sur instruction CHK
0000 0007 erreur sur instruction TRAPV
0000 0008 erreur de violation du mode superviseur
0000 0009 erreur trace
0000 0010 erreur émulation code opération 1010
0000 0011 erreur code opération 1111
0000 0032 à0000 0047 erreur sur l'instruction TRAP

Les quatre octets (huit chiffres) suivants déterminent l'adresse du bloc de définition de la tâche en erreur.

b) - Les erreurs de la routine EXEC sont définies par les quatre octets (huit chiffres) à gauche du point. Ici, chacun de ces octets a une signification :

- le premier octet (deux premiers chiffres), le type d'erreur : **00**00 0000. 0000 0000

81 ou 01 erreur de la routine EXEC
82 ou 02 erreur de la librairie graphique
83 ou 03 erreur de la librairie LAYERS
84 ou 04 erreur d'intuition
85 ou 05 erreur de la librairie MATCH
86 ou 06 erreur de la librairie CLIST
87 ou 07 erreur de l'Amigados
88 ou 08 erreur de gestion du disque RAM
89 ou 09 erreur de la librairie ICONES
90 ou 10 erreur du périphérique audio
91 ou 11 erreur du périphérique console
92 ou 12 erreur du périphérique joystick
93 ou 13 erreur du périphérique clavier
94 ou 14 erreur du périphérique lecteur
95 ou 15 erreur du périphérique horloge
A0 ou 20 erreur de l'interface CIA
A1 ou 21 erreur de l'interface disque
A2 ou 22 erreur des autres interfaces
B0 ou 30 erreur du boot de la disquette
B1 ou 31 erreur de Workbench

- Le deuxième octet (3ème et 4ème chiffre), la cause de l'erreur :
00**00** 0000. 0000 0000

01 erreur pour manque de mémoire accessible
02 erreur car impossible de créer une librairie
03 erreur car impossible d'ouvrir une librairie
04 erreur car impossible d'ouvrir périphérique
05 erreur car impossible d'ouvrir ressource
06 erreur d'entrée/sortie

- Les 3ème et 4ème octets, le message :
0000 **0000**. 0000 0000
La signification de ces deux octets dépend de la cause et du type d'erreur. Pour plus de détails je vous conseille l'ouvrage «ROM KERNAL MANUAL»...
0000 0000. 0000 **0000**

Ces quatre derniers octets (huit derniers chiffres) indiquent l'adresse mémoire ou le problème a eu lieu.

Sur ce, n'oubliez-pas de nous envoyer vos bidouilles ou bien si vous voulez que je vous parle d'un certain sujet en particulier, n'hésitez pas à m'écrire...

IMRE

H.U.G.O.T

106, rue de Montreuil• 75011 PARIS
Du lundi au samedi de 10h à 19h
Tél. : 16 (1) 43.79.55.55
Fax : 16 (1) 43.79.29.22

Vente par correspondance & Show-room

ET MAINTENANT, C'EST UN MAGASIN !!!

Achat et Vente de Matériel et Logiciels D'OCCASION

Le NOUVEAU service HUGOT !

Ouverture d'un département technique : **devis Gratuit**
Réparation • installation DDurs • Ca.. d'extention • Ca.. accélératrices.

Un problème avec votre Amiga ?
Téléphonez-nous, nous vous recevrons tout de suite (sur rendez-vous uniquement)

Une Urgence ?
Nous vous proposons le FORFAIT ESPRESS Réparation en 1HOO (selon type de la panne)

DISPONIBLE !
AMIGA 600 : 1050 FTTC
AMIGA 500 : 1190 FTTC
AMIGA 500+ : 1250 FTTC

Disponible MONITEURS

1083 S	1690 Frs
1084 ou 1085	1290 Frs
1934	1890 Frs
1438 autoscan	3090 Frs

NOUS SOMMES LES N°1 DE LA REPARATION ET DU SERVICE TECHNIQUE AMIGA

LECTEURS

Externe A500/600/1200	490 Frs
Interne A500/600/1200/2000	460 Frs
Externe HD A500/600/1200/2000	1190 Frs
Interne HD A500/600/1200/2000	1190 Frs

EXTENSIONS

AMIGA 500/500+	
512 KO AVEC HORLOGE	279 Frs
2 MO	990 Frs
AMIGA 600	
1 MO avec HORLOGE	479 Frs
AMIGA 1200	
A 1208 2 Mo	1690 Frs
A 1208 4 Mo	1990 Frs
AMEM 32 Bit support SIMM 1248 Mo	750 Frs
AMEM 32 Bit 4 Mo	1990 Frs

DISQUES DURS

AMIGA 500/500+ Livré avec controleur+Rom switcher+Extention Mémoire+Notice+Disquettes d'installation et Formaté

Boitier + carte contrôleur	990 Frs
HD 80 Mo	1990 Frs
HD 170 Mo	2290 Frs
HD 210 Mo	2490 Frs
HD 340 Mo	2990 Frs
AMIGA 600/1200	
Interne 2"5	
HD 60 Mo	1090 Frs
HD 80 Mo	1175 Frs
HD 120 Mo	1690 Frs
HD 210 Mo	2090 Frs

C'est du délire !
Interne 3"5

HD 120 Mo	1350 Frs
HD 260 Mo	1550 Frs
HD 350 Mo	1690 Frs
HD 420 Mo	1890 Frs
HD 540 Mo	2450 Frs

LOGICIELS DESSIN-ANIMATION

PERSONAL PAINT + PAINTER 3D	290 Frs
DELUXPAINT IV AGA	790 Frs
BRILLANCE	890 Frs
MORPH PLUS	1690 Frs
ADPRO 2,5	1690 Frs
CALIGARY 24	1590 Frs
REAL 3D	990 Frs
FUN COLOR	149 Frs
SCENERY 4.0	690 Frs
IMAGEFX	2290 Frs

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500	
SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A500	1290 Frs
TURBO 68020 + 1MO : rend A500 en A1200	1590 Frs
TURBO 68020 + 4MO : rend A500 en A1200	2990 Frs
TURBO 68030 + 1MO 32 Bit: rend A500 en A4000/30	2590 Frs
TURBO 68030 + 4MO : rend A500 en A4000/30	3590 Frs
AMIGA 1200	
TURBO 68020 28 Mhz: 2 supports copro extensible à 8 Mo	1950 Frs
TURBO 68030 28 Mhz : 2 supports copro extensible à 8 Mo	1990 Frs
TURBO 68030 28 Mhz + 4MO + option SCSI2 + MMU	2990 Frs
A12030 TURBO 4/40 :	4790 Frs
A12030 TURBO2 4/50 :	6490 Frs
AMIGA 2000	
SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A2000	1290 Frs
GFORCE :	9990 Frs
COMBO 340 :	6490 Frs
AMIGA 4000	
A4 440 TURBO	10990 Frs

LOGICIELS VIDEO

SCALA TITLER	590 Frs
SCALA MM211	1490 Frs
SCALA MM300	2990 Frs
VIDEO DIRECTOR	1390 Frs
VIDEO BACK UP	499 Frs
SCALA VT 100	390 Frs
ECHO 100	1990 Frs
EVASION 24	490 Frs
EX-GLOCK	290 Frs
EX VCR	1990 Frs

LOGICIELS BUREAUTIQUES

BUDGET FAMILIAL	279 Frs
EXCELLENCE	590 Frs
FINALCOPY II (Promo)	790 Frs
PROWRITE	490 Frs
MAXIPAN 4	450 Frs
PROPAGE 3.1	990 Frs
PROPAGE 4.1	1490 Frs

ALIMENTATION

A500/600/1200	490 Frs

DISPONIBLE
Alimentation A500/A600/A 1200 = 490 Frs

SOURIS

SOURIS MECANIQUE	160 Frs
SOURIS OPTIQUE	350 Frs
STYLO OPTIQUE	350 Frs
TAPIS DE SOURIS	39 Frs

CABLAGES PROMO

NAPPE 2"5 - 2"5	79 Frs
NAPPE 2"5 - 3"5	99 Frs
PERITEL	95 Frs
MIDI	79 Frs
NUL MODEM	95 Frs
MINITEL	95 Frs
IMPRIMANTE	95 Frs
CABLE AMIGA TELEVISION	159 Frs
CABLE AMIGA MINITEL	95 Frs
RALLONGE VIDEO AMIGA	165 Frs
ADAPTATEUR AMIGA 1200/VGA	165 Frs
QUADRUPLEUR DE JOYSTICK	209 Frs
PROLONGATEUR JOYSTICK	89 Frs
COMMUTATEUR SOURIS JOYSTICK	209 Frs
ADAPTATEUR JOYSTICK PC SUR AMIGA	129 Frs
CABLE CD 32 PERITEL	109 Frs
ADAPTATEUR PERITEL POUR MONITEUR 1083 / 1084 / 1085 AMIGA	289 Frs
CABLE POUR AMIGA 1083	289 Frs
CABLE POUR AMIGA 1084	289 Frs
PARTAGEUR PERITEL REVERSIBLE	
2 entrées 1 sortie	389 Frs
4 entrées 1 sortie	689 Frs
ADAPTATEUR DE MODEM	89 Frs
ADAPTATEUR DE SOURIS	85 Frs
PARTAGEUR IMPRIMANTE	169 Frs
PARTAGEUR VGA	
2 entrées 1 sortie	389 Frs
4 entrées 1 sortie	689 Frs
CABLE SCSI 25 MALE/CENTRONICS	189 Frs
CABLE SCSI 50 MALE/50 MALE	209 Frs
CABLE SCSI1/CABLE SCSI2	289 Frs
CABLE SCSI INTERNE	189 Frs
CONNECTEUR 23 PTS MALE	49 Frs
CONNECTEUR 23 PTS FEMELLE	49 Frs
CAPOT POUR CONNECTEUR 23 PTS	59 Frs
SUPPORT COPIES	289 Frs
PRISES SUR TENSION	289 Frs

CO-PRO MATHEMATIQUES

Précisez PGA ou PLCC	
68882 20 Mhz	590 Frs
68882 33 Mhz	790 Frs
68882 40 Mhz	990 Frs
68882 50 Mhz	1290 Frs

BARETTES SIMM 32 BIT

AMIGA 1200 et 4000/30/40	
pour 2 Mo 32 Bit	990 Frs
pour 4 Mo 32 Bit	1390 Frs

DISQUETTES

3"5 DF FF	3,60 Frs
3"5 DF HD	5,60 Frs

ROM PROMO

AMIGA 500	
ROM 2.0	190 Frs
ROM 1.3	190 Frs
A 600 : Kit Rom rend A 600 en A 500	290 Frs
A 1200 : Rom share rend A 1200 en A 500	650 Frs
Change Kick Start	379 Frs

VIDEO

VIDI 12	990 Frs
VIDI 12 RT	1590 Frs
VIDI 24	2490 Frs
DCTV	1990 Frs
DCTV (4000)	2290 Frs
GST 40	2290 Frs
GST GOLD AF	3650 Frs
GLOCK GVP	3190 Frs

IMPRIMANTES

CANON BJ-10SX	1850 Frs
CANON BJ-200	2590 Frs
HP DESKJET 550C	4490 Frs
HP DESKJET 510	2490 Frs

DIVERS

DISK EXPANDER : double la capacité de votre disque dur	349 Frs
SCANNER A MAIN	1250 Frs
QUARTER 5.0	390 Frs
QUARTER TOOLS DELUXE	890 Frs

CARTES GRAPHIQUES

AMIGA 2000/3000/4000	
SPECTRUM	3690 Frs
OPAL VISION	3990 Frs

CARTES CONTROLEURS

AMIGA 2000/3000/4000	
A 4008	1390 Frs
AMIGA 2000	
2000/SCSI	600 Frs

MUSIQUE

DSS + GVP	990 Frs
HOME MUSIC KIT	349 Frs
INTERFACE MIDI	149 Frs
BARS ET PIPES	990 Frs
PROMO : HOME MUSIC KIT + INTERFACE MIDI	349 Frs

Vous recherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus.

Tous nos prix sont TTC, révisables sans préavis selon les stocks disponibles, nous déclinons toute responsabilité quant aux délais de livraison et à l'endommagement des marchandises occasionné au cours du transport.
Délai minimum 48h à compter de la date de réception de votre chèque dans nos locaux.

Bon à retourner à l'adresse indiquée en tête de page

NOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : .... VILLE :
Tél. :
Date : .... Signature : ....

DESIGNATION	QTÉ	MONTANT

Frais d'envois : 130 Frs écrans, 80 Frs ordinateurs, 45 Frs par accessoires

Total :

RUBRIQUE DP

Toujours sur le support CD, toujours sur l'Allemagne qui n'en finit pas de nous transmettre ses excellentes collections, très professionnelles, il faut bien l'avouer. Mais sauront-ils un jour distinguer la distraction de la programmation ? Si vous connaissez la réponse, n'hésitez pas à me la faxer !!! David, tapette parmi les giga-tapettes de la rédac' n'ayant toujours pas voulu prendre des cours d'al-lemand, je m'y colle, mais je jure un peu tard qu'on ne m'y prendra plus.



AC11-1 et2 : Test Mégahits DP vol.1&2

Voici deux très bons CD de DP copieusement fournis en collection d'Outre-Rhin. Peu de jeux, mais tous les outils pour la programmation ou plus simplement pour améliorer votre Workbench qui en a bien besoin, il me semble. De jolies fractales, des fonts à profusion, des images un peu vieilles, des calculatrices scientifiques, des traceurs de fonctions, etc... De bien belles choses comme on aimerait en voir plus souvent certes, mais un peu lourdingue tout de même. On parlera de la rigueur germanique et franchement c'est vrai qu'ils ne doivent pas rire tous les jours en organisant leurs collections.

Le tout en allemand est logiquement classé dans des tiroirs au nom des collections, et lorsque l'on ouvre un tiroir on a droit à un fichier AscII permettant de connaître le contenu de la collection choisie. Très bien pensé mais franchement j'en ai un peu marre de tester des CD si plats, c'est pas qu'ils sont nases, bien au contraire, mais on n'a jamais droit au petit plus du genre jeu DP qui nous réchaufferait le coeur pendant les longues soirées d'hiver. Notons qu'une partie (mais pas beaucoup) des logiciels est configurable en anglais. A recommander pour les pros ou les curieux de la culture amigaïste allemande mais pour les autres...
Parmi le mieux du meilleur, j'ai retenu pour vous :

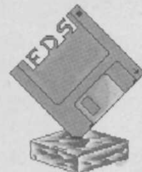




- Amiga Route FD : c'est le genre de logiciel qui sert à se rendre à Cologne pour le salon Amiga par exemple. Ce petit logiciel connaît en effet toutes les routes, autoroutes, villes, villages de l'Allemagne réunifiée. Et vous pouvez me croire il est peut être en allemand mais si simple d'emploi...Il calcule la distance, le temps pour se déplacer (en totalité où par portion de route empruntée), etc...On peut configurer la vitesse de la voiture à 250 km/heures puisque c'est la vitesse maxi sur les routes allemandes si l'on désire arriver plus vite. Un utilitaire euh...utile.



- MiserPrint : Un utilitaire qui vous permet d'imprimer un fichier sur tous les formats de page et par tous les ports de votre machines (Série et Parallèle). Et croyez-moi ça sert plus souvent qu'on ne le croit.



FREE DISTRIBUTION SOFTWARE
82, rue de Sailly, Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY - Cedex

Ligne des commandes	20.02.06.63
Télécopie	20.82.17.99
Service Télématique	36.15 FDS

Sélection des meilleurs logiciels du Freeware & Shareware à partir de 12 Frs la disquette !

SELECTION CD ROM

NOUVEAUTES

CD CAM
Retrouvez toutes les disquettes de la fameuse collection CAM, du numéro 1 à 962, sur un double CD-ROM. **249 frs**

ASSASSINS CD
Des centaines de jeux pour CD32, CDTV & Amiga. Tous les jeux accessibles par le menu sont compatibles directement avec la CD32. Pour être certain que rien n'a été oublié, le CD contient les disquettes Assassins Games (1 à 200) et Assassins Utils. Il est compatible avec tous les Amiga équipés d'un lecteur CD-ROM. Les logiciels Sernet & Parnet disponibles sur le CD permettent le transfert de fichiers entre votre CD32 / CDTV et un Amiga. (Câble en option). **199 frs**

17 BIT PHASE 4



Voici la suite de la collection du plus important distributeur de DP anglais. Ce CD contient les disquettes 2800 à 3351. On y trouve des jeux, animations, clip-arts, modules de musique, utilitaires, slides-show, etc.. Lecteur de disquettes requis. **199 frs**

LSD & 17 BIT COMPEDIUM
600 Mo de logiciels du domaine public de très grande qualité classés par genres. Les disquettes 1 à 149 de la collection LSD Legal Tools, des animations et images AGA, des modules de musique, des jeux, des utilitaires, etc... **199 frs**

GOLD FISH VOLUME 2
Ce double CD contient tous les nouveaux logiciels et toutes les nouvelles versions apparus depuis la sortie du Gold Fish Volume 1. **249 frs**

FRESHFISH 7
Toutes les nouveautés de Fred FISH. (Novembre / Décembre 94). Beaucoup d'utilitaires. **199 frs**

AMINET 4



Aminet est le plus important site Internet dédié à l'Amiga... Ce nouveau CD reprend l'essentiel du serveur ainsi que les nouveautés jusqu'au mois de novembre 1994 Environ 300 Mo de nouveautés depuis l'Aminet 3. Incontournable ! **119 frs**

THE BIG SIX
Une compilation de six jeux d'arcade et d'aventure sur un seul CD. Il s'agit ici des aventures de Dizzy, un petit personnage bien sympathique. Le tout accompagné de musiques et de graphismes AGA. Compatible CD 32 et Amiga 1200 + Overdrive CD. **169 frs**

GAMERS DELIGHT



C'est une compilation de 40 superbes jeux accessibles facilement par un menu. On y trouve des jeux d'action, de stratégie, de cartes, des puzzles, etc... Compatible avec la CD32 et tous les Amiga équipés d'un CD-ROM. **239 frs**

BERLINER - SPIELEKISTE
Une compilation de 900 jeux du Freeware et du Shareware. Des jeux d'action, de stratégie, d'aventure, de simulation, etc..., etc... **199 frs**

MEGAHITS GAMES 3
Une compilation de 1200 jeux du Freeware et du Shareware. On y trouve absolument de tout. Aventure, action, arcade, simulation, stratégie, cartes, puzzles, etc..., etc..., etc... Beaucoup de jeux d'origine allemande inédits chez nous. **319 frs**

Disponible prochainement :

MultiMedia Tool Kit 2
FreshFish 8
Demo Mania 1

* = CD-ROM compatible CD32.
** = CD-ROM pour CD32 uniquement.

17 Bit Collection #1	**299 F**
17 Bit Collection #2	**199 F**
Amiga RayTracing 1, 2	**199 F**
AMIGA TOOLS	**249 F**
AMINET 2	**149 F**
AMINET 3	**119 F**
AMINET 4	**119 F**
AMOS PD CD	**199 F**
BC-Clip Arts & Fonts	**199 F**
BC-Mods & Sounds	**199 F**
CD-DEMO 1 - 2*	**199 F**
CD-PD 1, 2, 3*, 4*	**199 F**
EUROSCENE 1	**149 F**
EMERALD MINE CD **	**149 F**
GRAFIK CD 1 ou 2	**149 F**
INSIGHT DINOSAURS*	**399 F**
LOCK'N'LOAD*	**199 F**
MEETING PEARLS 1	**119 F**
MULTIMEDIA TOOL KIT*	**199 F**
NOW GAMES 1-2**-3****	**199 F**
NETWORK CD	**199 F**
PANDORA'S CD	**99 F**
PHOTO LITE **	**390 F**
Prey Alien Encounter **	**299 F**
QWIKFORMS CD	**299 F**
SOUND TERRIFIC (2 CD)	**249 F**
VIDEO CREATOR *	**399 F**
WS - CLIPART CD	**149 F**
WS - FONTS CD	**149 F**
Cable Sernet (CD32)	**239 F**
Cable Parnet (CDTV)	**239 F**

Le CD que vous recherchez n'est pas ici ? Consultez nous ! Nous pouvons aussi vous fournir les jeux CD32...

CD-ROM POUR ADULTES
(Strictements interdits aux mineurs)

COVER GIRL STIP POKER*	199 frs
SEXUAL FANTASIES *	299 frs
SHEER DELIGHT CD *	299 frs
PLAIN BROWN WRAPPER	299 frs

CD32 + CARTE FMV

SEX MODEL FILE	399 frs
PlayBoy's Complete Massage	399 frs
MODEL PHOTO FILE	399 frs

LECTEUR CD-ROM A1200 & A600

OVERDRIVE CD + 1 CD	1.990 frs
OVERDRIVE COMBO	NC

EXTENSIONS POUR CD32

PARAVISION SX-1	1.790 frs
Lecteur de disquettes SX-1	490 frs
SOURIS MECANIQUE	159 frs
SUPER CONTROL PAD	199 frs

PROMOS

1 disquette gratuite en plus (sauf SH) pour l'achat de 8 disquettes.

3 disquettes gratuites en plus (sauf SH) pour l'achat de 15 disquettes.

Dès réception, les commandes de DP sont traitées sous 48 h.

Attention : Pour les CD-ROM le forfait recommandation est obligatoire. Sinon, le colis transite à vos risques.

Compatibilité :
(1) = A500/2000 équipé du Kickstart 1.2 ou 1.3.
(2) = A500+/600/2000 équipé du Kickstart 2.
(3) = A1200/4000 équipé du Kickstart 3.

2569 - Le Prisonnier : "Je ne suis pas un numéro, je suis un homme libre !". Un magazine sur disquette entièrement dédié à la série télévisée culte "Le Prisonnier". Textes en anglais et en français. *(1) (2) (3).*

2570 Image Knife V1.14 : Un système de traitement d'image AGA très puissant et très complet. Plus de 60 fonctions différentes sont disponibles. Nécessite un disque dur. *(3).*

2571 DiskSalv II_v11.31 : Un utilitaire de réparation, de sauvetage et de récupération pour toutes les unités de disques et pour tous les types de fichiers. *(2) (3).*

2572 DiskCopyPack : La compilation des meilleurs logiciels de duplication. On y trouve : DCopy 3.1, SuperDuper et d'autres... *(1) (2) (3).*

2573 DTP For Kids : Destiné aux jeunes enfants, ce logiciel leur permet de dessiner librement et de saisir des textes dans différentes polices de caractères... *(1) (2) (3).*

2574 Devolutions - The ArtWork Vol.2 : Un slide-show de dessins ray-tracing représentant des automobiles de rallye, formule 1, camions, des navettes spaciales futuristes, des éléments électroniques, etc... *(1) (2) (3).*

2575 Tragedy - Fatal Morgana : Si vous aimez les démos conçues comme des vidéo-clips techno dans le style de "9 finger" ou de "state of the art", Cette démo AGA ne peut que vous satisfaire. *(3).*

2576a,b,c&d First Impression - Mini AGA Slide-Show II : Excellent slide-show d'images ray-tracing (en quatre disquettes). Les images sont d'une qualité largement supérieures à d'autres productions soi-disant AGA. *(3).*

2577a&b DMW - Amiga Deus II : Un music-disk consacré à la musique classique. Voici des oeuvres de Mozart adaptées sur l'Amiga par le talentueux Rob Baxter. *(2) (3).*

2578a,b&c Infestation & Deform - Ray World Demo : Il s'agit d'une véritable démo AGA en trois disquettes conçue principalement à partir de rendus ray-tracing animés et en 3D. *(3).*

2579a&b The Management - Fit Chicks 3 : Slide-show AGA de photographies érotiques en 2 disquettes. Réservé aux adultes. *(3).*

2580a&b Project Apollo (Andrew Hill) : Un véritable Hyperbook en deux disquettes pour tout savoir sur la mission Apollo 11. Les textes, photos, schémas, enregistrements sonores sont accessibles à travers une présentation multimédia. *(1) (2) (3).*

2581a&b MovieGuide 1994 : Ces deux disquettes contiennent une base d'informations sur environ 14.000 films et séries télévisées. Nécessite un disque dur. *(3).*

2582a,b&c A Charley Cat Christmas : Une animation en trois disquettes réalisée spécialement à l'occasion des fêtes de Noël. Les mésaventures d'un chat chargé de préparer le sapin de Noël. *(1) (2) (3).* Nécessite 2 Mo + deux lecteurs de disquettes ou un disque dur.

2583 Pearl - Satisfaction Guaranteed : Une mégadémo avec des effets graphiques souvent surprenants et certains inédits. *(1) (2) (3).*

2584 Portia Software - A to Z Paint Pad : Un logiciel destiné aux enfants. Il leur est proposé de colorier différents dessins qui peuvent être sauvés et modifiés à volonté. *(1) (2) (3).*

2585 Sonic Drum Kit V2.0 Démo : L'Amiga dispose désormais d'une véritable boîte !!! L'essayer c'est l'adopter. *(1) (2) (3).*

2586a&b Defect - Eagle Player V1.52 : Le meilleur joueur de modules musicaux dans une nouvelle version encore plus puissante et plus agréable à utiliser. Il reconnaît la quasi totalité des modules existant sur l'Amiga. Il est désormais fourni avec un convertisseur qui accepte 16 formats de modules. *(2) (3).*

2587 ProCAD Electronic V1.0 Demo : Permet de dessiner les schémas de circuits électroniques grâce à une importante librairie de symboles. Exemples fournis. *(2) (3).*

2588 à 2592 Vocal Samples #1 à 5 : Des disquettes pleines d'échantillons de voix humaines (sons, cris, phrases entières, vocalises, etc.. etc...). A utiliser avec votre Tracker favori. *(1) (2) (3).*

2594 DMW-Musick For The Royal Fireworks : Un autre music-disk consacré à la musique classique (oeuvres de G. F. Handel) que l'on doit une nouvelle fois à Rob Baxter. *(2) (3).*

2595 Award Maker Plus : Permet d'imprimer des certificats, diplômes, etc.. etc.. Vous pouvez choisir la police de caractères et l'encadrement qui convient le mieux. *(1) (2) (3).*

2596 Video Tracker AGA : Permet de réaliser un vidéo-clip autour d'un module de musique. Vous pouvez importer des images, brosses animées, animations, palettes, routines, textes, objets, objets vectorisés, fontes, paysages et réaliser des effets de toutes sortes. Video Tracker est aussi un excellent DemoMaker. Il est aussi possible d'utiliser Video Tracker avec un genlock ! Le vidéo-clip proposé comme exemple sur la disquette est génial ! *(3).*

2597 à 2601 Sound-FX-Series I à V : Des collections de sons échantillonnés très variés (explosions, hurlements, tirs, coups de pied, grincements, chevaux au galop, lasers, moteurs, aboiements, cris de douleur et d'horreur, bruits de combat, etc... *(1) (2) (3).*

2602 BodyShop 3
2603a&b BodyShop 4 (2 disquettes)
2604a&b BodyShop 5 (2 disquettes)
Trois slide-show AGA de photographies digitalisées de jeunes femmes très sexy. Pas de X ! Réservé aux adultes. (3).

2605 AmiCom V2.1 : Un logiciel de communication destiné exclusivement aux radioamateurs pour transmettre/échanger des images, textes, programmes, etc... *(2) (3).*

2606 ForCaster V2.02a : Ce logiciel peut vous aider à estimer les chances de victoire d'un cheval en fonction de la distance à parcourir, de son âge, de sa forme actuelle, du poids et des résultats précédents... *(1) (2) (3).*

2607 Punter V1.0 : Toujours dans le domaine des courses, il s'agit cette fois d'un logiciel de simulation. Vous pouvez parier, assister aux courses sur l'écran, etc... sans risquer de perdre votre argent. *(2) (3).*

2608 Aerosol EP - Ideal Mode Music Disk : Pour ceux qui aiment la musique Techno ! Les titres sont : A Second Taste, La La La, Fluid, Happiness. *(1) (2) (3).*

2610 Football Icons : Des dizaines d'icônes aux couleurs des plus grandes équipes de football anglaises et européennes. Les nationalités représentées lors de la coupe du monde 94 y figurent également. *(2) (3).*

2611 Burn - Holy Cobain : Un hommage à Kurt D. Cobain du groupe Nirvana. (1) (2) (3).

2612a&b Empire-Ukonx - AmigaFlash III : Un magazine en français sur deux disquettes. On y découvre des tests de jeux, des informations diverses, des petites annonces, des cours de programmation, etc... *(1) (2) (3).*

SH2613 TisBench V3.0 (Claude Tisserand) : Permet de gérer le lancement des fichiers présents sur votre disque dur. Il est organisé comme une véritable base de données. Cette disquette est distribuée en SharewareCompensé. (21 Frs). *(2) (3).*

FDS2614 Suspect / Adrenaline - Behing The Window : Une trackmo très riche en animations et effets graphiques complexes. A découvrir ! (1) (2) (3).

FDS2615&,b,c&d Alcatraz - Ilyad : Une démo extraordinaire en 4 disquettes qui utilise les ressources AGA... Elle rappelle un peu la fameuse démo Odyssey. L'une des plus belles démo de l'année. A posséder absolument ! *(3)* + 4 Mo de Fast + 2 lecteurs ou un disque dur.

JEUX

J001 - Shoot'Em Baddies : Votre mission est d'abattre tous les soldats ennemis qui débarquent avant même qu'ils n'aient le temps de pointer leurs armes vers vous ! Autant dire qu'il faut avoir de bons réflexes... *(1) (2) (3).*

J002 - Deluxe Galaga V2.3 : La plus belle version Amiga d'un Shoot'Em Up de type Space Invaders. *(1) (2) (3).*

J003 - Cookie : Vous devez aider un costaud à préparer ses bons petits plats, mais que diraient les clients s'ils découvraient des clous dans leur assiette ??? Soyez vigilant et sélectionnez uniquement les bons ingrédients... *(1) (2) (3).*

J004 - Scorched Tanks : Vous contrôlez un char et devez détruire les 3 autres adversaires. Pour cela, il faut choisir le type de munitions, régler l'angle, la puissance de tir... *(1) (2) (3).*

J005 - Super Obliteration : Connaissez-vous le jeu Pang ? Et bien ce jeu reprend le même concept. Vous devez détruire les boules qui se déplacent. Le problème est que celles-ci éclatent en plus petits morceaux... *(1) (2) (3).*

J006 - PollyMorf : Vous devez assembler les billes de couleur identique... Plus facile à dire qu'à faire. *(1) (2) (3).*

J007 - MegaBall AGA : Un casse-briques vraiment génial avec un nombre incroyable de bonus et des surprises tout au long de la partie ! Ce logiciel utilise les ressources du chipset AGA. *(3).*

J008 - Transplant : Un Shoot'Em Up vraiment superbe ! Vous devez détruire des astéroides, localiser les vaisseaux ennemis grâce à votre radar et engager le combat... Jusqu'ici rien de révolutionnaire, mais la particularité se situe au niveau du déplacement de votre vaisseau, le scrooling n'est pas seulement horizontal ou vertical mais global. Vous pouvez effectivement pivoter sur 360° et vous déplacer dans tous les sens... *(1) (2) (3).*

J009 - Donkey Kong : Grâce à cette adaptation DP, retrouvez sur votre Amiga ce succès commercial des années 80 ! *(1) (2).*

J010 - Fighting Warriors : Un excellent jeu de Karaté pour jouer à deux ou seul contre l'Amiga... De bons bruitages et une grande variété de coups rendent ce jeu plus attrayant. *(1) (2) (3).*

J011 - Elevation : Jeu de plates-formes où vous devez arriver en haut de chaque tableau sans vous faire écraser... *(1) (2) (3).*

J012 - Deluxe PacMan : Sans aucun doute la plus belle adaptation sur Amiga de ce hit mondial ! *(1) (2) (3).*

J013 - Zombie Apocalypse : Un jeu extrêmement sanglant dans lequel vous devez tuer les Zombies avant qu'ils ne vous font face et vous tirent dessus. Au cours du massacre, n'oubliez pas de ramasser les munitions. Ames sensibles s'abstenir ! *(3).*

J014 - Extreme Violence : Jeu d'arcade pour deux joueurs. Dans un labyrinthe, emparez vous de différents objets avant votre adversaire par la force si nécessaire. *(1) (2) (3).*

J015a,b&c - Klondike 2 AGA : Une nouvelle version de ce fameux jeu de cartes. Ce jeu nécessite un disque dur et est compatible avec les Amiga 1200 & 4000 uniquement. *(3).*

Cartes pour Klondike :
J016 - SandMan Cards (science fiction)
J017 - Iron Maiden Cards (hard rock)
J018 - Faces Too Cards (portraits féminins)
J019 - Hajime Boris Valejo ds (héroïc fantasy)
J020 - Swim Suit (cartes x pour adultes)
J021 - Faces Cards (portraits féminins)
J022 - Sorayama Cards (héroïc fantasy)
J023 - Cindy Cards (Superbe Top Model !)
J024 - Arts Cards (des tableaux)
J025 - Anime Cards
J026 - Elle MacPherson Cards (mannequin)
J027 - Woman Cards (des femmes...)
J028 - Betty Page Cards (sexy / érotique)
J029 - Star Trek Cards (personnages du film)

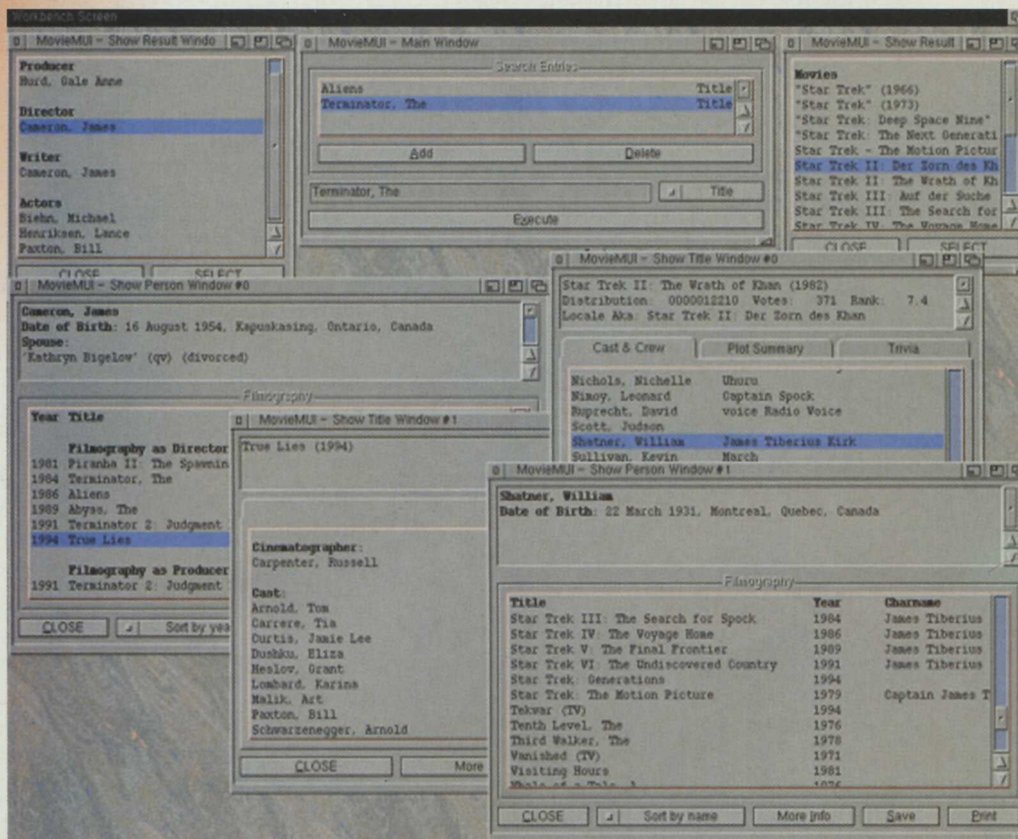
BON DE COMMANDE A RETOURNER A : FREE DISTRIBUTION SOFTWARE
82, rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS

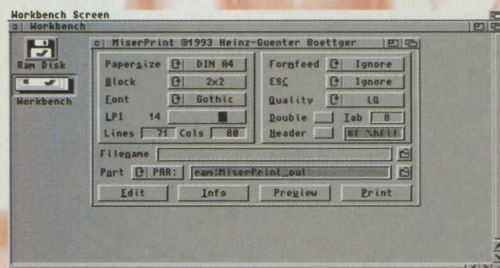
Numéro de Référence des disquettes et / ou titres des CDs : ____________________

NBRE DE DISQUETTES : .... x 12 Frs = ... F.
NBRE DE DISQUETTES DE LA COLLECTION SH : .... x 21 Frs = ... F.
MONTANT TOTAL DES CDs : = ... F.
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE : 25 Frs = ... F.
FORFAIT RECOMMANDATION (Assurance obligatoire pour les CD-ROM) : 12 Frs = ... F.
KIT DE TELECHARGEMENT (Câble minitel <- > Amiga + Moon-AM FDS) : 75 Frs = ... F.
( ) CATALOGUE DP COMPLET (3 disks) : 15 Frs avec une commande (20 Frs sans) = ... F.
MONTANT TOTAL A REGLER PAR ( ) CHEQUE ou ( ) MANDAT JOINT = ... F.
( ) CARTE BLEUE : !______!______!______!______!______! - EXP !____!____! **(par carte bleue : minimum 100 Francs).**
Si vous voulez recevoir votre commande encore plus vite et si vous avez une carte bleue, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9h à 18h ou par minitel 24h/24. Facture avec TVA Jointe.
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

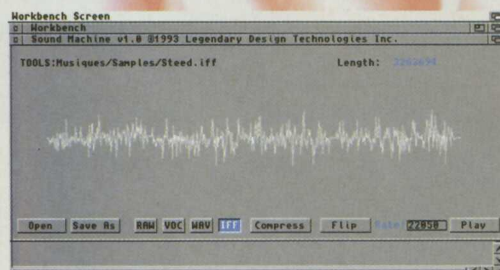
NOM : ____________________ Prénom : ____________________
ADRESSE : ____________________
CODE POSTAL : !___!___!___!___!___! VILLE : ____________________

  Signature :





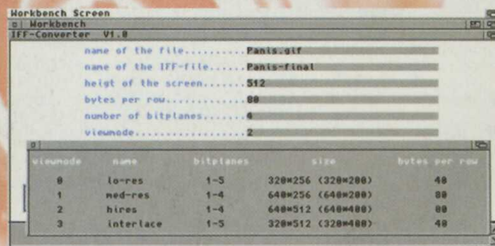
- SoundMachine : Celui là vous l'attendiez car cette machine à sons n'est pas un échantillonneur de plus mais bel et bien un loader de samples. Quel intérêt ? Juste celui de lire entre autre les formats des cartes Soundblaster PC, mais si vous savez le format Wave. Mais également IFF, VOC, et RAW. De plus on peut charger dans un format pour sauvegarder dans un autre.



Imaginez que vous allez pouvoir passer vos samples IFF de Bon Jovi sur le PC de votre crétin de voisin pour lui montrer de quoi l'Amiga est capable. Le pied....

AC11-3 : Meeting Pearls 1

Certes ce CD se veut un rival de l'Aminet, puisqu'il se propose de faire la sélection des meilleurs logiciels du réseau. Problème : on ne doit pas avoir les mêmes goûts en Allemagne qu'en France, parce que si la sélection fût impitoyable elle le fût tant qu'elle en ressort très moyenne. Les programmes ont tous un air de déjà vu même s'il arrive que l'on tombe sur une version relativement récente d'un programme. Mais il y a aussi des images



de meetings dont on n'avait jamais entendu parler où les belligérants se tarent d'amener des machines impossibles du genre Sun SPARC et autres Silicon Graphics INDY. D'accord, on ne mange pas tous les jours un sandwich diabolo-rillettes devant ce genre de super calculateur. Mais de là à mettre des centaines d'images sur ces réunions, excusez-moi je doute un peu !!! Malgré cela, il est tout de même de bon ton de vouloir sélectionner les programmes, mais moi quand je reçois un CD Aminet je fouille, j'essaye, je m'instruis bref je me cultive sur la machine la plus puissante

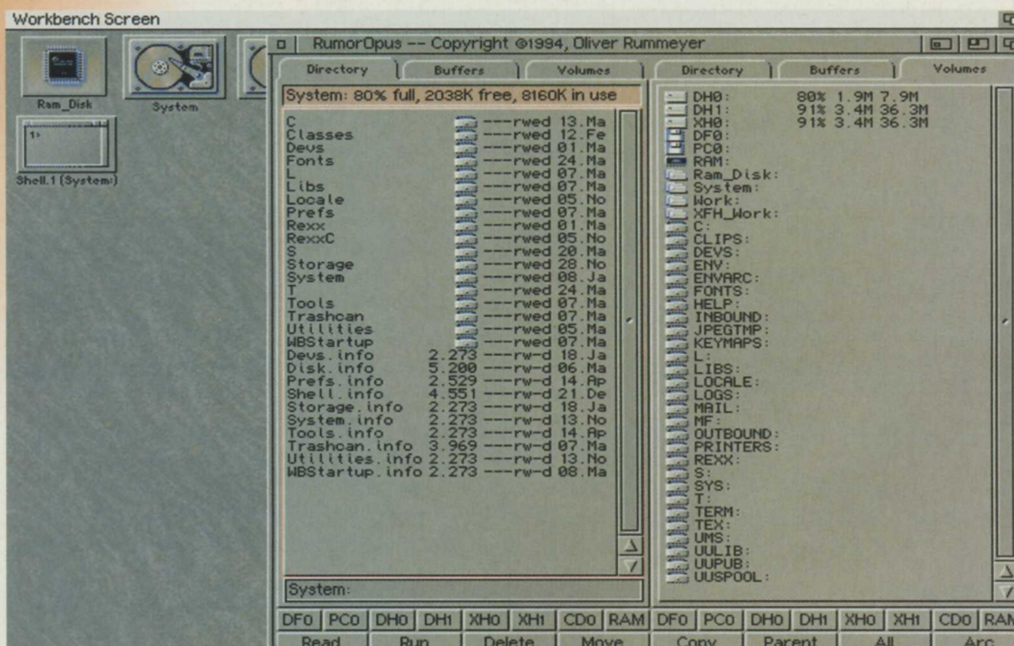


du monde micro-informatique : l'Amiga. Désolé mais ce genre de dépoussiérage en profondeur ne me plaît pas du tout. J'ai noté de très jolies fractales (diable, il m'ont eu : j'adore), l'éditeur PasTEX, et quelques programmes qui méritent qu'on s'y attarde un peu :

- Filer, qui est un clône de plus de Directory Opus, mais très bien réalisé. Toutes les fonctions bateaux de ce type de logiciels sont, bien entendu, présentes. A part la localisation, les commandes sont en anglais d'accord mais pas les menus en langue germanique. (Arrhh ! Grrr !). Un confrère nommé Rumor Opus localisable lui en anglais est présent sous la forme d'une simple image. Image très jolie mais normale puisque utilisant MUI (Multi User Interface). On attend la démo...

- AmigaFAX vous permettra de nous envoyer les réponses à nos jeux mais aussi si vous désirez répondre à chaud à la chronique de la rédac' (si c'est vous qui avez volé la moto de François par exemple) très rapidement. Puisque ce logiciel, couplé à un modem vous permettra de nous bloquer le fax pendant deux heures pour nous donner les codes des missions de Dawn Patrol. Recevoir un fax est possible, on peut le sortir au choix sur écran où imprimante. Un excellent logiciel qui ressemble à s'y méprendre à ses frères sur







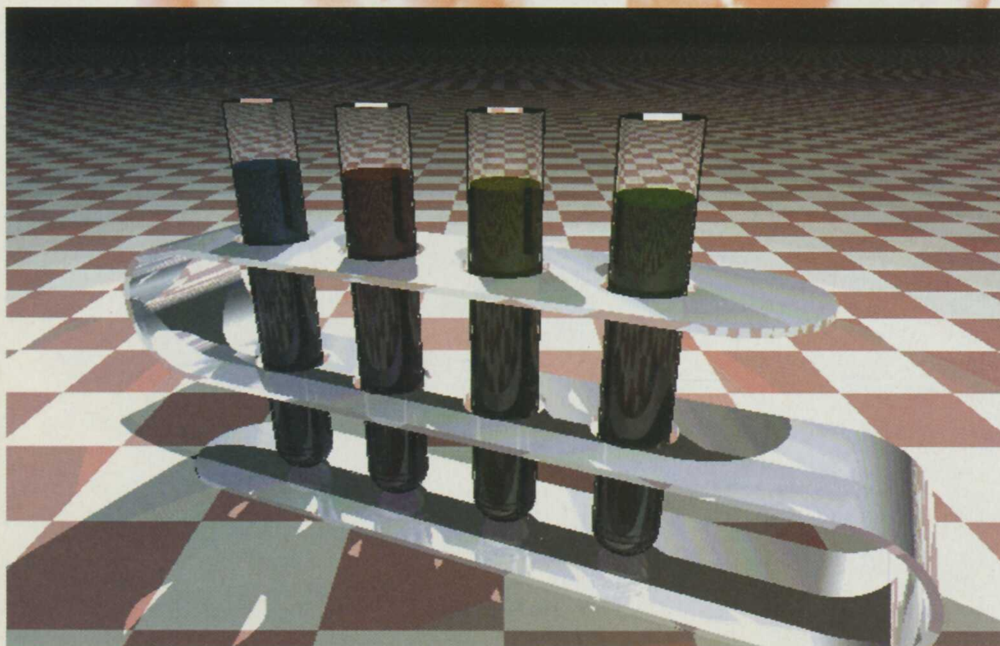


PC, mais qui coûte beaucoup moins cher parce que DP.

- New IFF v.39 n'est pas vraiment un programme mais plusieurs qui permettent par exemple d'afficher 24 bitplanes en 6 affichages pour vous montrer ce qu'est une image en 24 bits. Uniquement pour les machines AGA, vous l'aurez sans aucun doute deviné. D'autres modules sont disponibles pour le RAW et le 8SVX (samples). Les sources sont incluses en SAS 6.3. De quoi profiter au maximum du système 3.0.

Là je voudrais ouvrir une parenthèse «(« pour vous signaler le grand plus de ce CD. On trouve dans le répertoire texte de forts beaux textes. Le GURU BOOK qui vous informera après sa lecture de la petite cochonnerie qui a fait planter votre système. D'ailleurs l'Amiga est une des rares machines que je connaisse qui peut au reboot s'analyser pour trouver la cause du problème, c'est la fameuse barre rouge qui clignote : Le GURU Méditation. Car votre machine médite sur le sort intense qui l'a fait planté. Ca change des «Fatal Error» sur des machines à 2 initiales désormais plus que



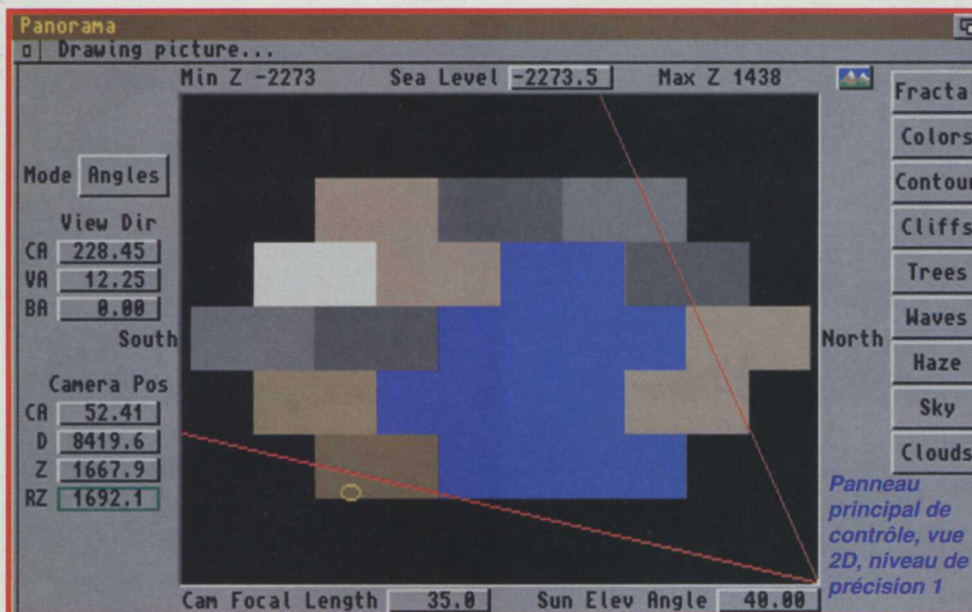


révolues. Le deuxième tiroir intéressant est OS-Guides qui contient trois sous-tiroirs qui vous expliqueront successivement ce qu'est un Handler, un Device et une Library tout en détaillant en anglais les plus connus. Ainsi plus besoin de tarabuster les braves rédacteurs d'Amiga-Concept pour leur demander pourquoi le système réclame la Scala.library ou le Queue.handler. Evidemment je plaisante vous pouvez continuer à appeler notre service technique (en l'occurrence : moi (entre autre), mais restons simple !!!).

De bons petits fichiers textes à garder sous le coude pour votre imprimante qui chauffera la pièce cet hiver en raison des quelques centaines de pages à sortir....

DANIEL

PANORAMA



Panneau principal de contrôle, vue 2D, niveau de précision 1

Ecolo ? Tant mieux ! L'Amiga excelle dans le domaine des générateurs de paysages fractales et Panorama est depuis un peu plus d'un an le concurrent direct de Vista-Pro. Détrôner un outsider comme ce dernier, dont la conversion sur PC en 256 couleurs me dégoûte au plus profond de mon âme d'amigaïste, n'apparait pas comme chose facile. De plus si l'on sait que Panorama démarre sur n'importe quel Amiga, on crie au miracle. Copie conforme, ou vraie nouveauté ??? Suivez le guide !!!

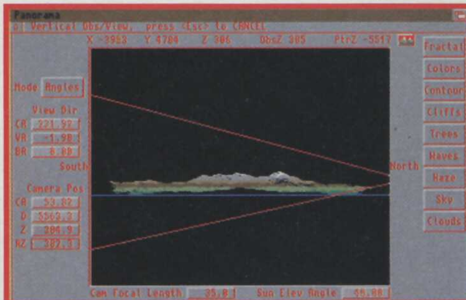
Fiche technique

Nom : Panorama 4.0
Editeur : Push Button Publishing
Disks : 1
Manuel : Anglais (traduction en cours)
Distributeur : Vitepro/AGMO
Prix indicatif : 950 Frs

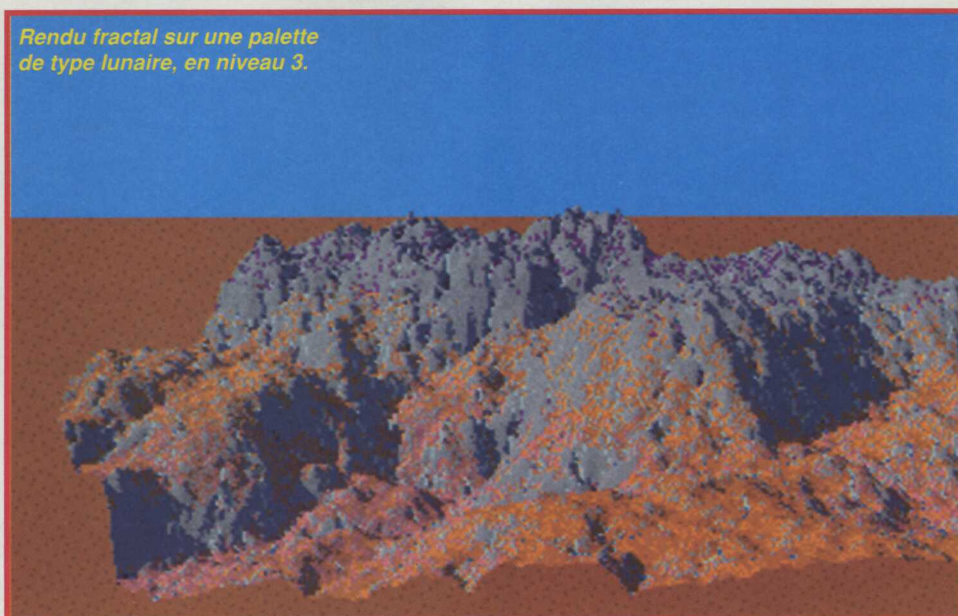
Configuration de base

Machines :Tous les Amigas
Processeur : 68000 ou +
Chipset : Ecs et AGA
Système : 2.04 ou +
Mémoire : 2 Megs minimum
Disque dur : non
Autres : Retina, Picasso II reconnues

Dés les premiers instants d'utilisation, Panorama est très intéressant puisque tout le monde peut en user à loisir. Les deux disquettes respecteront votre machine. Vous avez un 500 avec un méga, c'est OK ! Vous avez un 4000 avec 30 Mégas, no problemo. Seul le temps de calcul change entre ces deux extrêmes. Rajoutons que le logiciel est capable de



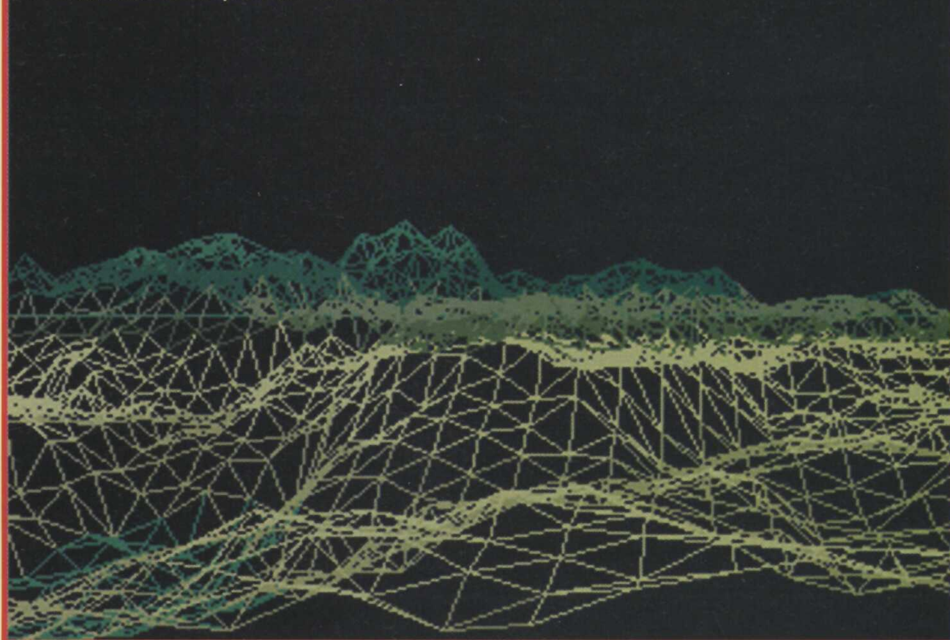
reconnaître votre machine (AGA où pas). Quand on a pratiqué Vista, il faut se faire au Panorama de commandes du logiciel. Plutôt simplet tout ça, eh bien ouvrons la barre menu. Beaucoup plus intéressant qu'il n'y paraît ! Nombre de fonctions manquent apparemment pour vous ? Cherchez dans les sous-menus...La prise en main est assez inconfortable, mais bon on s'y fait. De toutes façons ce n'est pas abordable comme un shoot'em up, mais ça on s'y attendait un peu. Réaliser des fractales c'est très facile, on envoie un rendering et hop ! Oui, mais réaliser exactement le paysage que l'on veut avec la lumière et les contrastes placés impeccablement, c'est une toute autre histoire. Il vous faudra apprendre toutes les finesses de l'anglais (le manuel est en traduction chez Vitepro), puis après avoir lu le manuel, apprendre à vous se débrouiller. C'est le problème avec ce type de logiciels aux possibilités illimitées où vous trouvez dans le manuel au chapitre «brouillard» la phrase «génère du brouillard». Sympa, mais j'aimerais savoir comment le disposer sur le paysage et là c'est le silence radio. Le manuel ne peut tout contenir mais bon, j'aurais espéré plus d'exemples. En clair, pour faire ce que vous voulez il faudra réaliser bon nombre d'essais. Les cartes graphiques Picasso II, Retina et OpalVision sont reconnues et c'est un bon point pour les possesseurs de grosse configuration. L'image qui occupe la majeure partie de l'écran est la fractale sur laquelle va être calculée l'image. Cinq niveaux de récursion (de détail), en fait la division des points, sont disponibles et on peut augmenter ou diminuer à tout moment. Le


Rendu fractal sur une palette de type lunaire, en niveau 3.

MA 4.0

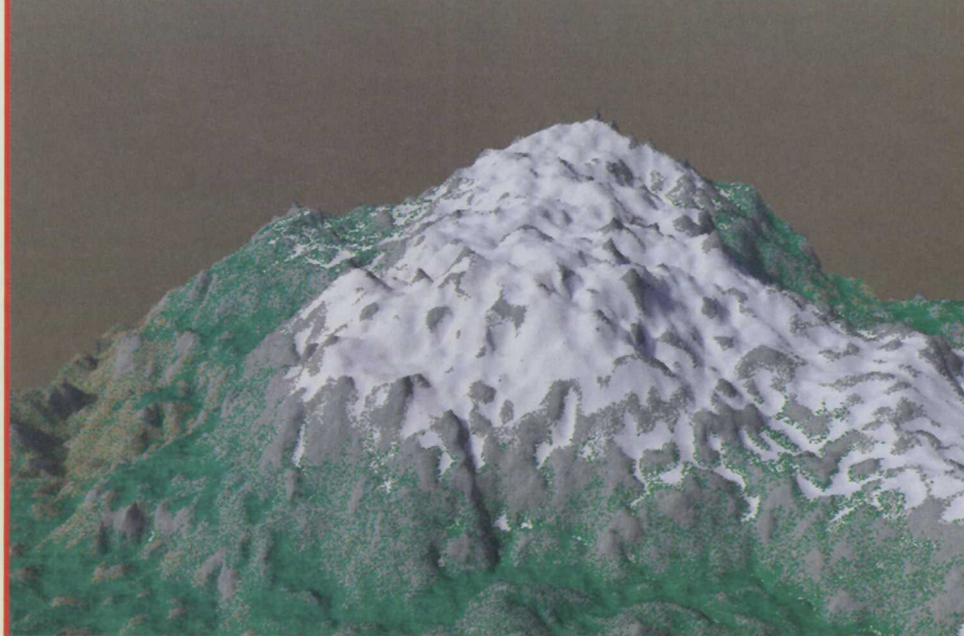
AVIS D'IMRE

La vache ! Ca c'est du fractal ! Hyper complet, paramêtrable à l'infini... Et pourtant, je ne suis pas un spécialiste de ce type de logiciels (par manque de temps) mais si vous avez une bonne configuration avec la mémoire qui suit derrière, et que vous ne connaissez pas les logiciels de générations fractales, n'hésitez-pas, essayez-en un au moins une fois dans votre vie et si il ne devait y en avoir qu'un seul à sélectionner ce serait celui-là. Ne vous trompez tout de même pas, c'est un logiciel qui demande du temps et de la compréhension pour être correctement exploité, à réserver tout de même aux habitués du genre ou aux bidouilleurs fouineurs.



Prévisualisation rapide en «fil de fer»

premier niveau représente des gros carrés, c'est le plus rapide à calculer mais ce n'est pas le plus beau bien entendu !!! Ca sert de prévisualisation et c'est bien pratique, surtout si le calcul au niveau 5 dure trois heures. Une preview immédiate est également disponible en fil de fer. Les positions de caméra sont indiquées clairement même si des fois leur position dans l'espace est un chouia incompréhensible. Réglez maintenant votre angle de vue et la focale de 28 à 100 mm. La palette de couleurs assez grossière est redéfinissable, et de plus très fonctionnelle. Surtout qu'en changeant de couleurs, on peut passer d'un paysage terrien à un paysage lunaire ou martien selon l'idée...A droite de l'écran, toutes les fractures du paysage (lacs, rivières, arbres, collines) sont reparamêtrables par chiffres. J'oubliais de vous dire que lors de la création aléatoire, vous pourrez influer sur lacs et montagnes. Des lacs qu'il faudra remplir d'eau, bien entendu. Ici aussi, il vous faudra tâtonner pour trouver votre juste milieu dans la catégorie qui vous intéresse. Là où la distinction avec Vista est importante c'est que Panorama dessine devant vous le paysage qu'il calcule au lieu de vous faire poireauter bêtement devant un requester où vous attendez le «fractal done» sauveur. L'avantage ? Si quelque chose ne vous plaît pas dans les prémisses du dessin, vous pouvez l'interrompre. Plus important que vous croyez surtout quand on commence à toucher sa bille sur ce type de logiciel. Votre oeuvre, que dis-je votre chef d'oeuvre, peut-être sauvegardé en 24 bits (mais attention j'ai dit sauvegardé pas admiré). L'option la plus terrible est que le rendu est en 32 couleurs où en 256, convertible en HAM ou HAM-8. Une option floue est également dispo pour donner un max de réalisme à l'ensemble. Je pourrais continuer des heures à vous parler de Panorama, c'est vrai que je suis totalement fada de ce type de logiciel. Imaginez que vous créez votre planète, avec vos plantes, vos vallées, vos ruisseaux, vos vaches cochons couvées. C'est formidable et de plus réaliste lorsqu'on mélange les options : le type qui a tout fait en 6 jours pour créer notre planète, avec la vitesse de Panorama il se serait reposé pendant 6 jours. Un bon logiciel d'approche finalement plus simple que ne l'est son concurrent direct. Pour vous perfectionner, n'oubliez-pas que le magazine Ami Graph'x vous initie à devenir un dieu sur ce type de logiciels et sur de nombreux autres. Si vous aimez la nature et l'informatique, vous aimerez Panorama !!!



Rendu fractal niveau 5, en 256 couleurs.

DANIEL

TV TEXT pro v2.05

C'est quand même dingue ! Au fil des pages Test-News on s'aperçoit que notre satanée machine n'est franchement pas loin des autres...
Ne soyez pas cave (j'ai déjà lu cette expression quelque part !) et avouez que l'on fait pareil et souvent mieux que les compatibles à 25000 balles service non compris. Pour vous prouver que je ne raconte pas de blagues, j'ai décidé ce mois-ci de triturer sur mon 4000 un titreur vidéo : TV Text Pro



TV Text Pro est un titreur, mais attention il ne fait que ça ! Pas si loin que ça de Scala, lui aussi titreur à ses heures, TV Text permet de réaliser des présentations d'images. Mais pas en Multimédia (le mot à la mode mais aussi à la c...) parce que lui ne peut pas encore gérer simultanément le son et l'image. Grâce à TVText Player, vous pourrez animer vos images. La vingtaine d'effets fournis suffisent amplement pour débuter dans le titrage et la production de génériques. Les possibilités d'un titreur ne se résument d'ailleurs pas seulement à la vidéo car lorsque vous aurez visionné votre dernière animation de 25 Mégas, quoi de plus agréable que de voir son nom se détacher en lettres d'or. Mais sur la dernière cassette vidéo des vacances, il est intéressant de pouvoir annoncer la date, le lieu, avant d'entrer dans le vif du sujet abordé. Pour cette option, c'est le camescope, la table de montage, le genlock, et le magnétoscope pour inclure votre titre : «nager dans un sac poubelle» par Grégory en 1 leçon. Le programme principal possède une facilité d'emploi assez déconcertante. Peu de commandes dans un menu peu surchargé pour l'une des meilleures prises en main dans ce type de logiciel : les abonnés à l'ancestral Broadcast Titler 2 me comprendront. Le logiciel reconnaît les machines AGA, ce qui est bien pour travailler les images en 256 couleurs. Le travail sur les palettes de couleurs s'effectue sans problème avec la possibilité de récupérer à tout instant les couleurs d'origine de l'image incrustée. Une quarantaine de polices de caractères ZumaFonts sont fournies gratuitement sur 5 disquettes à part. Pour un titreur, on a eu peur de devoir se contenter des fonts du système. Agir sur les fonts ne pose aucun problème : la taille, le style, la rotation du texte, l'espacement entre chaque caractère peut être modifié à loisir. Pour ma part, j'avoue m'être servi des quelques fonts Adobes (vectorielles) que je possède ; celles-ci sont parfaitement reconnues par le logiciel en 15 où en 550 points (bonjour la taille !). Les fonds d'écran peuvent être réalisés à votre guise si vous ne possédez pas une image se rapportant à votre production. Sachez que des caractères assemblés sans aucune image de fond c'est toujours fatiguant à lire et il suffit de lire la première page d'Amiga Revue pour s'en convaincre (je plaisante). Quatre niveaux de dégradés peuvent être appliqués sur les couleurs choisies, l'orientation des couleurs est au choix mais ce sont surtout les options de fond d'écran qui peuvent être intéressantes. TV Text Pro permet de reparamétrer le fond, il est ainsi possible de dessiner une grille sur la totalité de l'image dans la couleur de son choix où de reprendre une partie de l'image pour en remplir tout l'écran. La création de boites et d'entourages est réalisable comme vous pourrez vous en apercevoir sur ces pages. L'importation d'objets, entendez d'images autres que celles du fond, est possible. Une option intéressante et qui aide à ne jamais tomber en panne d'imagination. Un bon logiciel qui complète Scala plus qu'il ne le concurrence, ses options de traitements d'images sont fort intéressantes. Pour ma part, plus je passais de temps à jouer avec TV Text, plus j'utilisais les fonctions au maximum.

Fiche technique

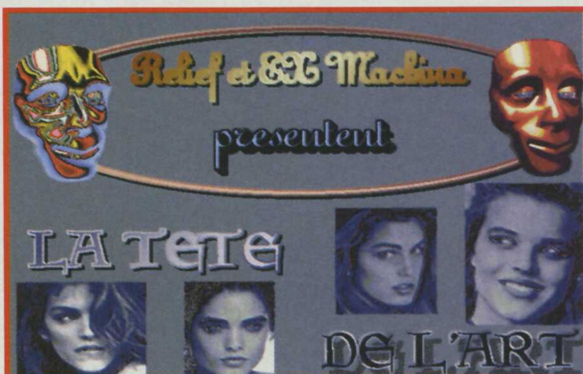
Nom : TV TEXT Professional 2.05
Editeur : Zuma Group
Disks : 1 (+5 de polices)
Manuel : Anglais (En traduction)
Distributeur : Vitepro/AGMO
Prix indicatif : 1150 Frs

Configuration de base

Machine : Tous les Amiga
Processeur : 68000 où +
Chipset : AGA où ECS
Système : 1.3 où supérieur
Mémoire : 2 Megas minimum
Disque Dur : Recommandé
Autres : -

AVIS D'IMRE

Un logiciel de titrage vidéo simple, pratique et original dans son interface d'utilisation car en fait, le logiciel se subdivise en deux parties : la première «écran statique» et l'autre de montage animé, c'est bien pensé ! Chacune d'entre elles vous proposant par ailleurs des options complètes et directement accessibles : j'ai particulièrement apprécié la possibilité de créer des dégradés sur des objets (des primitives) et les fondues d'un écran à l'autre sont d'une qualité Broadcast. L'importation d'images est bien étudiée et la conversation des palettes (un peu longue sur 1200) permet à toutes sortes d'images de cohabiter en AGA... et c'est pas du luxe ! Malheureusement, j'ai constaté quelques bugs au niveau des animations et parfois les transitions sont saccadées (c'est p't'être mon 1200 qui déconne ?!). Un logiciel intéressant.



40 Bis,

Rue de Douai

75009 PARIS

Tél : (16-1) 48 78 76 77



13

Rue des louviers

78100 Saint Germain en Laye

Tél : (16-1) 34 51 71 11

GRANDE BRADERIE AMIGA

AMIGA OFFRE SPECIALE 49 FRANCS

7 Colors	Fate	Premium	Suspicious Cargo
39 - 45	Gen d'or	Psyborg	Swap
Action sport	Godfather	Q.i. 1992	Switchblade
Alpha Waves	Iron Trackers	Rainbow Warrior	Team Suzuki
Amnios	J. Lange's Mysteries	Rotox	Tennis Cup 2
Arachnophobia	Jim Power	Sherman M4 Softpack	Tennis Cup Softpack
Baby Jo Fr/UK	Killerball	Simulation's Best	Terrain Editor
Bandits King	L'aigle d'or - Le Retour	Simulation Top	The Addams Family
B. O. B. Karaté	Le Temps des Héros	Skeek Softpack	Tiny Skweeks
Bumpy's Arcade Fantasy	Lotus 3	Sliders	Top 3
Bunny Bricks	Lotus Esprit	Snow Strike	Turbo Cup Softpack
Chicago 90	Max	Sport's Best Vol. 2	Un Squadron
Chip Challenge	Mega Twins	Steve Mac Queen	Univers 1
Collectors	Moonblaster Softpack	S. T. U. N. Runner	Vidéo Hero
Crazy Shot	Nicky 2	Success Story 2	Vroom
D. Day	Nicky Boom	Super Action Pack	Wild Wheels
Darkman	Nitro	Super Fighter	Wreckers
Darkside	Paragliding	Super Heroes	W.W.F.
Denver "Les couleurs"	Pinball Magic Softpack	Super Heros	Xenophobe
Dynasty Wars	Playroom	Super Sega	Zone Warrior
Extra Ball	Podium	Super Ski 2	Zool

AMIGA 1200

1869	159,00 Fr
Brian the Lion	109,00 Fr
Brutal Sport Football	135,00 Fr
Dangerous Streets	159,00 Fr
Diggers	199,00 Fr
Heimdall 2	185,00 Fr
James Pond 3	175,00 Fr
Morph	175,00 Fr
Oscar	159,00 Fr
Second samourai	169,00 Fr
Total Carnage	159,00 Fr
Whale's voyage	159,00 Fr
Zool 2	145,00 Fr

CD 32

Alfred Chicken	119,00 Fr	James Pond 3	150,00 Fr
Beavers	119,00 Fr	Lemmings	165,00 Fr
Brutal sport Football	135,00 Fr	Liberation - Captive 2	151,00 Fr
Chambers of Shaolin	119,00 Fr	Mean Arenas	105,00 Fr
Chuck Rock 2	145,00 Fr	Microcosm	240,00 Fr
Dangerous Street	135,00 Fr	Morph	150,00 Fr
Deepcore	105,00 Fr	N. Faldo Golf Champion	159,00 Fr
Fire Force	120,00 Fr	Nigel Mansell	145,00 Fr
Fire & Ice	115,00 Fr	Seek and Destroy	119,00 Fr
Fury of the Furries	139,00 Fr	Sensible Soccer	115,00 Fr
Global Effect	135,00 Fr	Total Carnage	149,00 Fr
Heimdall 2	159,00 Fr	Trolls	135,00 Fr
Jambala	119,00 Fr	Whale's Voyage	135,00 Fr
James Pond 2	150,00 Fr	Zool	145,00 Fr

500 AMIGA 500 +

		Elfmania	129,00 Fr	Oscar	159,00 Fr
		Entity	69,00 Fr	Perihelion	169,00 Fr
		Excellent Games	19500 Fr	Prime Mover	109,00 Fr
		Fire and Ice	159,00 Fr	Second Samourai	109,00 Fr
		Fury of the Furries	145,00 Fr	Seek & Destroy	109,00 Fr
1869	159,00 Fr	Globdule	109,00 Fr	Sensible Soccer	139,00 Fr
10eme Anniver.	69,00 Fr	Goal	185,00 Fr	Sim City Deluxe	175,00 Fr
Alfred Chicken	139,00 Fr	Grandslam Clas.	105,00 Fr	Sim Life	189,00 Fr
B. a Steel Sky	185,00 Fr	Heimdall 2	185,00 Fr	Skidmarks	150,00 Fr
Brian the lion	109,00 Fr	Hired Guns	179,00 Fr	Space Hulk	175,00 Fr
Brutal Sport Foot.	135,00 Fr	Inno. Until Caught	169,00 Fr	Stardust	90,00 Fr
Bubba'n Stix	145,00 Fr	Ishar 2	169,00 Fr	Strategies	159,00 Fr
Cannon Fodder	185,00 Fr	Ishar 3	175,00 Fr	Syndicate	165,00 Fr
Carlos	159,00 Fr	Jump	109,00 Fr	Total Carnage	159,00 Fr
Combat Air Patrol	169,00 Fr	Kid Pix	119,00 Fr	The Patrician	159,00 Fr
Dangerous Streets	159,00 Fr	Magic Worlds	135,00 Fr	Theatre of Death	169,00 Fr
Deepcore	120,00 Fr	Mean Arenas	120,00 Fr	Transarctica	105,00 Fr
Desert Strike	145,00 Fr	Mickey 1 2 3	149,00 Fr	Turrican III	139,00 F
Dracula	109,00 Fr	Mickey Mémoire	149,00 Fr	Whale's Voyage	159,00 Fr
Dreamlands	95,00 Fr	Nippon Safes Inc.	135,00 Fr	Wiz'n Liz	109,00 Fr
Dune 2	185,00 Fr	Mortal Kombat	165,00 Fr	X-mas Lemmings	70,00 Fr

Merci de retourner ce (ou ces) bon(s) à : MICROFOLIE'S - 23, rue Buffon - 92500 RUEIL - MALMAISON - Tél. (16-1) 47 32 92 04

Merci de joindre une seconde sélection de jeux en cas de rupture de stock.

Bon de commande

Nom : ....Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code postal : ....Ville : ....

Pays : ....Téléphone : ....

Date de naissance : ....

Demande de catalogue

Nom : ....Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code postal : ....Ville : ....

Pays : ....Téléphone : ....

Date de naissance : ....Matériel possédé : ....

PRODUITS COMMANDÉS	MACHINE	QTÉ	PRIX UNITAIRE	SOUS - TOTAL
Participation aux frais de port : Cartouches, logiciels : 35,00 F - Consoles, ordinateurs : 60,00 F				
TOTAL				

❏ Paiement par mandat - poste ❏ Paiement par chèque à l'ordre de MICROFOLIE'S Distribution

❏ Paiement par carte bancaire N° de carte : Date d'expiration : SIGNATURE :

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.



KÖLN

Plus Amiga pl

On vous avait prévenu que Noël durerait 3 jours cette année et que ça aurait lieu au mois de novembre. Même si le Père Noël démentait officiellement cette année, nous parlons bien entendu ici du salon de Cologne 1994.

Sachez que c'est au parc des expositions de Cologne que se tenait, comme tout les ans, cette somptueuse manifestation qui regroupait non pas un salon mais bien trois (Computer'94, World Of Games, et le World Of Commodore) sur les 19000 m2 d'exposition. Pendant les trois jours c'est un peu plus de 60000 personnes (oui, vous avez bien lu !) qui se sont tamponnées joyeusement dans les allées étroites du salon pour visiter les 167 exposants. Personnellement j'y rajouterais un quatrième salon non annoncé, celui des assistantes commerciales, qui étaient plus mignonnes les unes que les autres (voir la photo de votre serviteur avec une allemande pas farouche du tout). Ces trois meetings se mélangeaient dans une ambiance très chaleureuse. Chaleureuse ? Oui, car si notre cher David Pleasance n'était pas dans les temps pour la reprise de notre machine, les vendeurs allemands sont formels : l'Amiga vaincra. Mais franchement qui de vous aujourd'hui en doute encore ?

Plus de la moitié de l'expo était réservée à l'Amiga, 10 m2 (sans déconner) pour IBM et le système OS/2 (normal !!!), et une bonne partie, en fait l'emplacement exact de Commodore l'an dernier, pour le constructeur britannique Acorn. Ce dernier présentait ses dernières machines complètement multitâches après l'Amiga à processeur RISC-ARM (la même puce que dans la console 3DO). L'Acorn sait émuler le PC, l'Amiga et le ST. De plus les derniers jeux sur Amiga sont convertis sur l'Acorn. Impressionnant de jouer à Heimdall II où à Lotus III sur cette machine diabolique. Ce qui nous permet de dire qu'il faut garder plus qu'un oeil sur cette machine hors normes. Mais passons à la partie qui nous intéresse : l'Amiga. Notre machine était présente à 80% dans ce salon, et là il faut avouer que ça nous met beaucoup de baume au coeur. Et de plus les exposants s'étaient défoncés...Visite guidée....



Commodore (sic !) avant les problèmes que l'on sait, avait pris le temps de développer l'OS-3.1, avec les roms et tout et tout, pour la CD-32 mais aussi pour les autres machines. Mais il ne l'avait pas commercialisé parce que ça aurait pu rapporter des sous, et là c'était pas en accord du tout avec la politique de la maison de West Chester. Le système 3.1 en anglais était pourtant disponible, pour toutes les machines (du 500 au 4000), à 160 DM chez Village Tronic. Ce dernier ayant récupéré intégralement les licences de fabrication des roms 3.1. Reconnaissance des formats CDXL et Iso 9660 pour les CD-Roms, locale librairie complète, plus de commandes incluses en Rom, reconnaissance des datatypes, nouveau système de gestion du disque dur,.... Plus performant que le 3.0, Commodore a vraiment eu raison de ne pas le vendre. Monsieur le créateur de la carte Picasso II et de l'encodeur vidéo PABLO, m'attirait soudainement dans un recoin de son fort joli stand pour me montrer la carte





éthernet Ariadne et surtout la version pro de MainActor qui n'est pas vraiment différente des autres. Plus loin, le digne remplaçant de Quaterback Tools, Ami-Back Tools était en vente avec son compère DiskSalv 3.0 qui devient donc un programme commercial. ProDAD présentait ClariSSA Professionel 3.0 et Adorage 2.5 AGA, avec plein de nouveaux effets pour concurrencer Scala MM400 qui tournait un peu plus loin. On observait un monde fou chez le distributeur allemand de SCALA puisque ce dernier lisait sur un A4000, rebaptisé pour l'occasion «Scala Multimédia Station», le CD-Digital Video de SLIVER (avec Sharon Stone en cochonne grave) via la carte MD100-PeggyPlus pour Scala (qui décompresse le MPeg plus vite que son ombre). Les genlocks Neptun montraient leur redoutable puissance sur un stand non loin de là.

CRP-Kopup démontrait à tous les possesseurs d'Autocad que l'Amiga pouvait lui aussi s'intéresser de façon professionnelle à la CAD grâce à DynaCADD.

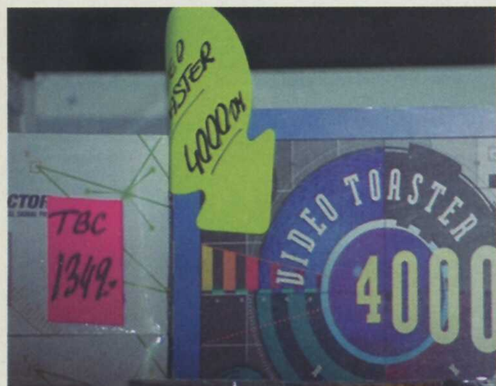
PageStream 3.0, grosse daube selon les anglais qui lui donnent 22% dans un récent test, a besoin de mûrir pour concurrencer la PAO sur Mac dixit les teutons qui reconnaissent un coup de maître pour ce coup d'essai. Gageons qu'il fallait oser s'attaquer au maître incontesté de la PAO : Quark X-Press sur Mac. Relier une vingtaine d'Amiga entre eux, pour les faire communiquer à 450000 Bauds/Secondes en réseau était possible chez ABF via le port parallèle et quelques connecteurs BNC.

La presse allemande forte des quelques magazines Amiga qu'elle compte, en profitait pour présenter les autres revues autour des PC, Mégadrive, et autres consoles. La presse Amiga se porte pourtant largement mieux outre-Rhin que dans notre pays. Normal, car ce sont des groupes de presse qui possèdent entre trois et douze magazines informatiques différents. Tous les magazines sont vendus avec disquettes où CD-Rom suivant le format des machines. Amiga Games dans son numéro de novembre offrait les démos de Dragonstone (aucun rapport avec Sharon) et



de Bundesliga Manager (une simulation allemande de foot du genre de Premier Manager) sur le disk et des photos exclusives d'Aladdin et de TFX. Top Aktuell, un nouveau magazine sur les jeux, proche de Gédération Kat mais différent parce qu'eux au moins ils continuent à tester sur Amiga et Atari ST, nous offrait un dossier complet sur Doom II (ils ont

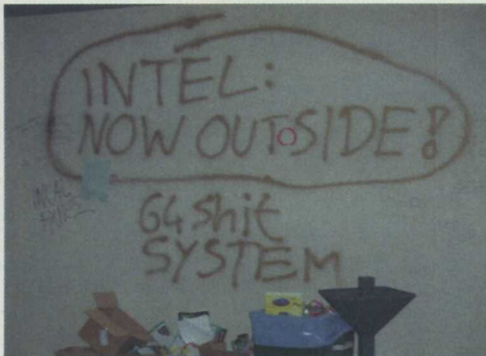
N 1994
us que jamais !



piqué l'idée à CD-Concept, c'est sûr). Les autres parutions s'interrogeaient surtout sur le sort futur de l'Amiga.
Schatztruhe, producteur allemand de CD-Rom pour Amiga avait eu la délicate intention d'inviter une star de la scène, j'ai nommé Fred Fish. Ce dernier en américain type (chemise en jean, pantalon faute de goût et baskets orthopédiques) présentait sa production CD, dont une bibliothèque d'objets pour Lightwave et bien sûr le dernier Fresh Fish. Egalement sur ce stand des produits qui vous font baver rien qu'à les citer : TurboCalc 3.0 (et adieu Excel), ACash (gestion financière avec graphiques), et GPFax (pour envoyer et



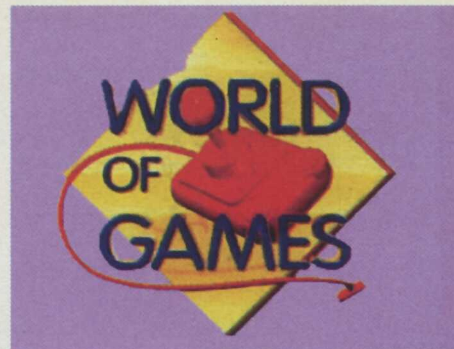
recevoir des fax). Toujours sur support CD, TGV-CVS Haupt&Fischer, les producteurs heureux des CD Imagine et Raytracing volume 1 & 2, nous proposaient des CD érotiques à des prix défiants toute concurrence (de 29 à 59 Marks). A ce propos, Jérônimo est furax (fanzine) because j'ai oublié de lui en ramener une cinquantaine comme prévu. Je te jure que j'ai oublié, patron !!!
Le matériel ne manquait nullement puisque l'on pouvait trouver chez Amiga Oberland (le plus gros revendeur allemand) l'Amiga de son choix sans aucun problème. La CD-32 était proposée à 299 DM puis 209 à la fin du salon. Certains cartons de CD-32 disponibles, étaient blancs et la seule inscription que l'on pouvait lire se résumait à «Made in Phillipines», bizarre vous avez dit bizarre. Les disques durs SCSI et IDE étaient franchement donnés (pire qu'à Apple Expo 94 au CNIT, c'est dire !!!), on partait avec 1 Go-SCSI pour moins de 3500 balles et en IDE pour 2700 francs. Pour les communications, l'ancéstral modem Commodore 2400 Bauds était proposé à 70 Frs, les





14400 aux alentours de 700 Frs. Les coprocesseurs 68881 et 68882 étaient offerts avec les cartes accélératrices pour 1200 achetées le dimanche. Changer un 68040, acheter un lecteur HD pour un 500, choisir une carte mémoire pour un A1000. Tout, tout, tout était possible.
Et les éditeurs me direz-vous ? Les éditeurs s'étaient déplacés en nombre mais seul les vrais européens étaient là ! En effet, bon nombre de petits développeurs allemands de logiciels tenaient un stand en ne présentant qu'un seul jeu. D'autres, relativement bien fournis, en présentaient deux voire trois. On notera que la moitié des jeux conçus en Allemagne ne passeront jamais la frontière pour cause de traduction non prévue dans un budget parfois bien peu généreux. Pourtant certains éditeurs heureux qu'Amiga Concept passe les voir, m'ont certifié qu'ils iraient





prochainement à la conquête de notre pays (Bobonne décroche le fusil, ils reviennent !!!). Heureusement, car un jeu comme OldTimer, une course de vieux tacots en mode chunky pixels (comme Doom), de MaxDesign vaut largement un TopGear II. Software 2000 organisait un lancer de logiciels à 14 heures pétante le samedi, parmi les blessés on compte moi avec un BattleChess II en plein dans la tronche et un allemand en short avec un Switchblade II dans les tibias. Je vous rassure tout de suite, j'ai récupéré ce très bon



jeu d'échecs qu'un gosse de trois ans avait ramassé avec un coup de poing dès que je le lui ai repris. Microprose montrait une préversion (une vraie avec plein de bugs du genre Fatal Error) de Wing Commander III sur PC, et surtout ses budgets (Gunship 2000, F1 World Championship) pour Amiga. Les superbes écrans de Bio Forge, de System Shock et de LBA auraient pu nous réconcilier avec les machines à écrire d'IBM, mais pas longtemps heureusement grâce à leurs prix éhontés. Mindscape amusait les gens non pas en leur montrant ses piètres nouveautés, ce qui nous aurait déjà bien éclaté, mais bel et bien les marionnettes de Pierre Le Chef et de BattleToads. Au moins ces gens là ne manquent vraiment pas d'humour. S'ils sont présents au World of Amiga à Londres je me demande ce qu'ils vont bien pouvoir inventer...
Microprose ne proposait que ses budgets sur Amiga : F 117-A, DogFight, Gunship 2000 et le célèbre F1-Grand Prix. Chez Electronics Arts cette année, PC à foison. Il manquait tout de même certaines consoles pour un salon sur le jeu. Renseignements pris, celles-ci arriveront beaucoup plus tard sur le marché allemand plutôt résistant à ces machines sans clavier.
Voilà, vous venez de visiter un salon comme seuls nos voisins allemands savent en faire. Et pas seulement dans le domaine de la micro-informatique, croyez-moi. Pour vous en convaincre, visitez donc Photokina (salon de la photo), le salon de la Moto où le prochain World Of Commodore à Cologne l'an prochain.

DANIEL

LES DISQUETTES D'AMIGA CONCEPT

N°11 AMIGA CONCEPT

CORPORATION
LE JEU COMPLET

C'est de l'aventure, du rôle, de l'action... Merci CORE DESIGN

Tous Amiga - 1 Mo RAM MINI

MANUEL D'INSTRUCTION : CORPORATION

Voilà un jeu complet, offert avec le magazine, histoire de célébrer le centenaire... Que dis-je, le premier anniversaire d'AMIGA CONCEPT. En bonus, on s'est tapé pour vous la traduction de la documentation de CORPORATION, qui n'était qu'en anglais, italien et espagnol. Alors, amusez-vous bien avec !



INSTRUCTION DE CHARGEMENT ET DE SAUVEGARDE

Protégez continuellement votre disquette. Ne sauvez en aucun cas vos parties sur la disquette de jeu. Pour sauvegarder une partie, cliquer sur la poche-ceinture de votre personnage. Faîtes défiler le contenu de la poche avec la flèche en bas à droite, jusqu'à faire apparaître «SAVE GAME». Ensuite cliquer sur l'icône représentant une main. Si vous ne souhaitez plus sauvegarder votre partie, cliquer sur le bouton droit de votre souris. Pour charger une partie après le choix de votre personnage, cliquez sur le bouton droit de votre souris et répétez l'action précédemment décrite jusqu'à faire apparaître «LOAD GAME». Insérez alors votre disquette de sauvegarde, actionnez la main et le tour est joué.

SELECTION DE VOTRE PERSONNAGE

Au début du jeu, vous devrez choisir votre agent parmi les six qui vous seront proposés : deux hommes, deux femmes, deux androïdes. Pour vous aider à choisir, l'ordinateur vous présentera différentes informations sur chacun des six agents. L'icône «PASS» fera défiler les différents agents, l'icône «ACCEPT» validera votre choix. La photo de votre agent sera affichée en haut à gauche, ainsi qu'un scanner de la rétine de son oeil. En haut à droite s'affiche l'habilité de votre agent, et en bas à gauche une description physique de ce dernier.

L'habilité :

La force : elle mesure la force physique de votre individu. Ellel permet d'évaluer la puissance de vos coups lors des combats corps à corps et d'estimer la charge de matériel que vous pouvez transporter sans être surchargé.

La précision : elle mesure votre capacité dans l'exécution de travaux méticuleux. Dans le cours du jeu, elle vous permet d'avoir une meilleure visée avec vos armes et de réparer, plus ou moins bien, les dommages causés par l'ennemi.

L'endurance : il s'agit de votre résistance à transporter le matériel. Il faut combiner cette mesure avec votre coefficient de force.

L'intelligence : cela permet à votre agent de mieux réagir face à des problèmes concrets.

L'agilité : elle mesure votre vitesse de déplacement. Plus le chiffre sera élevé, plus grande sera votre vitesse. Un personnage surchargé perdra momentanément de l'agilité.

Les capacités :

Le combat : il permet d'établir la puissance et la précision des coups lors des combats corps à corps ou avec une arme.

Le coefficient «armes» : il reflète l'habileté de votre personnage dans l'utilisation d'une arme et sa faculté à la réparer.

Le computer : il révèle votre capacité à réparer votre ordinateur portable. Pour les androïdes, il évalue leur capacité à s'auto-réparer.

l'électronique : elle vous permet de réparer le matériel électronique.

La mécanique : elle vous permet de réparer le matériel mécanique.

La médecine : elle établit les ressources de l'homme dans sa guérison.

Le psychique : il évalue votre puissance psychique. La puissance psychique normale est de 33. A noter que les androïdes n'en possèdent pas. Vous pouvez acquérir quatre pouvoirs psychiques. Le pouvoir de lévitation (houhou, il vole comme Copperfield !), le pouvoir de guérison, le pouvoir d'augmenter votre densité moléculaire et le pouvoir de projeter des ondes négatives qui peuvent se révéler mortelles pour les être humains.

SELECTION DE VOTRE EQUIPEMENT

Lorsque vous avez sélectionné votre agent, vous passerez à l'écran d'achat d'équipement. Une petite case vous montre l'objet en question, les détails particuliers et son prix. L'icône «PASS» fait défiler l'ensemble de l'équipement (n'apparaîtra à l'écran que ce qui vous est possible d'acheter). En haut à droite apparaissent vos fonds. Pour acheter un objet, cliquez sur l'icône «ACCEPT».
Voici une liste complète des objets pouvant être achetés ou trouvés dans le bâtiment où vous évoluerez.

L'ordinateur portable : il s'agit d'un objet assez lourd, qui permet de visualiser une carte des lieux. Pour l'utiliser sélectionnez-le et pressez l'icône «action» (la main). Un point blanc vous représentera. Afin de vous mouvoir sans problème, combinez cet objet avec votre boussole.

Les grenades : il existe deux types de grenades. La grenade étourdissante, l'effet n'est que temporaire, et la grenade explosive, qui permet de tout détruire sauf les murs.

Les bombes : elles ont les mêmes propriétés que les grenades, mais en plus elles détruisent les murs. Pour déclencher une bombe, examinez-la et activez la main (icône main). Le timer de votre bombe apparaîtra en plein écran. Cliquez sur «enter» pour la mettre en marche. Le temps maximum imparti est de 99 minutes.

La boussole : utilisez la boussole en association avec le plan afin de vous diriger.

Le câble à dislocation : c'est un câble en fibre de céramique, qui au contact des robots interfère leurs circuits. Ce câble détruit les petits robots et endommage les gros. Il n'a aucun effet sur les hommes et ne peut être utilisé par les androïdes.

La boisson énergétique : elle permet de redonner une recharge d'énergie à votre personnage.

La valise électronique : elle permet la réparation de tout dommage électronique. Très efficace pour les androïdes, mais aussi pour les humains possédant des articulations bioniques. Elle ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Le masque : vous protège partiellement de certains gaz.

Le masque à gaz : vous protège totalement de tous les gaz. Il ne peut être utilisé en combinaison avec les lunettes à infrarouge.

La valise de premier secours : cette valise permet la guérison des dommages physiques humains. Elle ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Les fusils : il existe cinq types de fusils.

L'hologramme : à utiliser avec le scanner pour visualiser le bâtiment en 3D.

Le propulseur : il vous permet de voler. Pour cela examinez-le et utilisez-le. Flèche du haut ou du bas pour monter ou descendre

La clé électronique : elle vous permet d'ouvrir les portes de haute sécurité.

Les drogues : elles vous permettent pour un moment d'acquérir certains pouvoirs psychiques. Mais attention aux effets pervers sur votre résistance et votre précision.

Le scanner : pour utiliser le scanner il faut le recharger et l'utiliser en combinaison avec l'hologramme.

Le badge de reconnaissance : il vous permet de bénéficier d'autorisations pour circuler librement dans le bâtiment. Vous pouvez augmenter le niveau d'autorisation à travers les différents ordinateurs.

Les lunettes surpuissantes : elles peuvent être utilisées comme lunettes à infrarouge, lunettes à images intensifiées ou lunettes thermiques.

La montre bracelet : Elle vous permet de voir l'heure pendant le cours du jeu.

Les articulations bioniques : elles vous permettent d'augmenter votre force ou votre résistance.

Les armures : il existe quatre types d'armures vous protégeant plus ou moins bien. La cuirasse bas de gamme vous protège contre tous les coups, mais à chaque impact vous en perdrez un morceau. La cuirasse réfléchissante renvoie les rayons des armes énergétiques, mais sa matière plastique ne vous protège à aucun moment lors des combats corps à corps. La cuirasse standard offre une protection moyenne contre toutes sortes d'attaques. Enfin, la cuirasse top standing vous protège contre toutes les attaques ennemis. Mais hélas, cette armure utilise beaucoup d'énergie et ralentie vos mouvements. Etant donnés ses dimensions vous ne pouvez transporter qu'un nombre limité d'objets.

L'ECRAN DE CONTROLE

Les dommages : le personnage situé à gauche de votre écran indique les dommages que vous avez subi. Les petites cases situées aux niveaux de vos articulations indiquent le niveau de dommages encourus. Si la case correspondant à votre tête ou à votre coeur se remplit, votre personnage trouvera immédiatement la mort.

L'équipement : le personnage de droite présente l'équipement que vous transportez. Chaque petite case correspond à une poche dans laquelle se trouve un objet que vous avez acheté ou trouvé. Utilisez ce personnage pour examiner un objet, pour le déplacer d'une poche à une autre, ou pour ramasser ou jeter un

AMIE LE PRO.

10 ans d'expérience

11 Bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél.:(1) 43 57 48 20
Fax : (1) 43 57 10 01
ouverture : 10h - 12h30 / 13h30 - 19h00

GARANTIE 1 AN — Pièces et mains d'œuvres

CREDIT 4 MOIS — Gratuit après acceptation du dossier

CADEAU 2 JEUX — Pour tout achat d'un ordinateur

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION

PERIPHERIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500	
512 Ko sans horloge	220
512 Ko avec horloge	270
1 Mo s'accouple avec 512 K	490
AMIGA 500 +	
1 Mo sans horloge	400
AMIGA 600	
1 Mo sans horloge	400
1 Mo avec horloge	480
AMIGA 1200	
PC 1208	voir ci-dessous

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +	
Boîtier avec interface IDE + extension	
Mémoire de 0 à 8 Mo + change kickstart	
Boîtier seul	990
170 Mo + 0 ko Ram	2290
210 Mo + 0 ko Ram	2490
340 Mo + 0 Ko Ram	2690
AMIGA 4000	
210 Mo 3"1/2 IDE	1390
340 Mo 3"1/2 IDE	1590
AMIGA 1200	
Interne 2"1/2	voir ci-dessous
Interne 3" 1/2	voir ci-dessous
Externe 3" 1/2	voir ci-dessous

EXTENSIONS

A1208 Extension 32 bits pour AMIGA 1200
1 Mo extensible à 2 Mo + horloge + support coprocesseur 68881 ou 68882

0 Mo	1 Mo	2 Mo	4 Mo
590 F	1190 F	1490 F	1690 F

DISQUE DUR INTERNE

MONTAGE GRATUIT
Disque dur 2" 1/2 pour AMIGA 600 et 1200
Livré avec vis, câble, notice, disquette d'installation + 10 Mo DP

60 Mo	80 Mo	120 Mo	170 Mo
1090 F	1390 F	1790 F	1990 F

DISQUE DUR EXTERNE

Overdrive disque dur externe 3" 1/2 connecté sur port PCMCIA.

210 Mo	250 Mo	340 Mo	420 Mo
1890 F	1990 F	2190 F	2490 F

DISQUE DUR INTERNE

MONTAGE GRATUIT
Disque dur 3" 1/2 pour A 1200 - Livré avec câble et notice.

245 Mo	340 Mo	420 Mo	525 Mo
1590 F	1790 F	1990 F	2290 F

DIVERS

Souris mécanique 300 dpi	120
Souris mécanique 400 dpi	160
Souris optique	320
Trackball	390
Crayon-Souris	300
Multistart 500 +	280
Multistart 600	320
Commutateur Souris/Joy	200
Alimentation A 500/ 600 / 1200	390

CABLES

Câble Péritel	100
Câble Midi	80
Câble Nul Modem	100
Câble Minitel	100
Câble disque dur 2" 1/2 - 2"1/2	100
Câble disque dur 2" 1/2 - 3"1/2	100
Prolongateur Joy	100
Cable Imprimante	100
Adaptateur Multisync	150

LECTEURS

Ext. A 500/600/1200	470
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	NC
Interne A 500	480
Interne A 2000	560
Interne A 4000	NC

SON

Digital Sound Studio Plus	690
Home Music Kit	240
Interface Midi	200
Megamix Master	350

MONITEURS

1085S	1290
Multiscan	2890
SVGA 14"	1690

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	990
Scanner 256 T Gris	1590
Scanner Couleur	2490

IMPRIMANTES

CANON BJ 10 SX	1290
CANON BJ 200	1890
CANON BJC 600	3890
H.P Deskjet 520	1990
H.P Deskjet 560 C	3990
Fournies avec cable et driver	

DIGITALISEUR

VIDI 12	790
VIDI 12 RT	1590
VIDI 24 RT	2190
DCTV	1990
VLAB	3490
Fourni avec alimentation	

VIDEO

GENLOCK G Lock	2490
GENLOCK PA2	3200
GENLOCK CIRIUS	6700

NOUVEAU

OVERDRIVE CD	1990
CONVERTISSEUR SX1	1790

MODEM

Sporter 14400 Bd	NC
Supra Fax V32	2790

CARTE ACCELERATRICE

MTEC 68030/ 28 MHz 0 Mo	1590
A 1230 TURBO 2 4 Mo	3990

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

AMIGA 1200



Processeur	68EC 020
Vitesse	14 MHz
Ram	2 Mo
W.B.	3.0

2490 F

Avec pack DYNAMITE 2690 F

60 Mo	3590 F
80 Mo	3890 F
120 Mo	4190 F

Disponible

AMIGA 4030 et 4040



4030	Processeur	68030
	Vitesse	25 MHz
	Ram	2 Mo
	W.B.	3.0
4040	Processeur	68040
	Vitesse	25 MHz
	Ram	6 Mo
	W.B.	3.0

Disque dur
120 Mo
210 Mo
340 Mo

Prix et disponibilité nous consulter

PROMOTIONS

PACK DYNAMITE

DE LUXE PAINT AGA - DIGITA PRINT ~~1290 F~~ 290 F
DIGITA WORD WORTH - DENNIS - OSCAR

PACK PHOTO

VIDI 12 RT + CINEMORPH	~~2180 F~~	1790 F
VIDI 24 RT + CINEMORPH	~~2580 F~~	2190 F

PACK MUSIQUE

HOME MUSIC KIT + INTERFACE MIDI	~~440 F~~	290 F
DSS 3.0 + INTERFACE MIDI	~~890 F~~	750 F

PACK OVERDRIVE CD

LECTEUR CD ROM + 3 CD DP ~~2887 F~~ 2290 F

CENTRE AMIGA DIRECT
CENTRE PREFERENCE AMIGA
POINT DE VENTE CUDA

REPRISES

NOUS RACHETONS AU COMPTANT

Vos ordinateurs	AMIGA 500 / 600 / 2000 / 1200 / 4000
Vos périphériques	Moniteur - Disque dur - Imprimantes
Vos logiciels	Jeux - Utilitaires - languages
Vos livres	

OCCASIONS

AMIGA 500	700 F	Moniteur 1083S	800 F
AMIGA 600	700 F	Moniteur 1085S	800 F
AMIGA 500+	800 F	Moniteur SVGA	1000 F
AMIGA 2000	1500 F	Imprimante à partir de	400 F
AMIGA 1200	1800 F	Disque dur A500	NC
AMIGA CD 32	900 F	Lecteur Externe	200 F

LOGICIELS

GRAPHIQUES

BRILLANCE	890
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
CALIGARY 24	990
SCENARY ANIMATOR	690
IMAGE FX	1690

VIDEO

SCALLA MM 300	2990
SCALLA MM 211	1470
SCALLA VT 100	390
VIDEO DIRECTOR	1390
BROADCAST TITLER	690
CINE MORPH	890

BUREAUTIQUE

PAGE SETTER	250
FINAL COPY	490
PRO WRITE 3.3	490
PRO CALL	1490

MUSIQUE

BARS et PIRES JUNIORS	990
BARS et PIRES PRO	2490
De luxe Music Const.	1090
Super JAM	790

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD
JEUX - DEMOS - UTILITAIRES - EROTIQUES

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	2,80 F	2,70 F	2,50 F	2,30 F
3"1/2 DF HD	2,90 F	2,80 F	2,60 F	2,40 F

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

COMMANDEZ

- Par téléphone au **43 57 48 20**
- Par Fax au **43 57 10 01**
- Par courrier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
TEL : ....
MON ORDINATEUR : ....
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
Participation aux FRAIS D'ENVOI *			

*FRAIS D'ENVOI : Poste 50 F / Transporteur 150 F par colis / C.R 70 F en sus.

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue Date d'expiration
❑ Carte club AMIE

Date : Signature

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.



objet. Les petites poches qui se trouvent sur vos poignets contiennent toujours votre montre et votre boussole. La poche située à votre ceinture contient le contrôleur d'énergie de votre armure qui vous servira pour recharger une arme à énergie. La barre horizontale sous cette figure indique votre niveau d'énergie.

La fenêtre «examiner» : elle se situe dans le coin droit de l'écran. Vous pouvez examiner un objet se trouvant dans une des poches ou bien dans une des pièces du bâtiment. Le petit bouton avec une flèche vous permet de visualiser le contenu de vos poches. Vous pouvez jeter un objet grâce à la flèche dirigée vers le bas. Si un objet n'est plus utilisable, une croix rouge vous l'indiquera.

Les commandes : la partie centrale située en bas de votre écran de contrôle contient toutes les commandes qui vous sont nécessaires. Le bouton «flèche vers le bas» permet de se baisser ou de se mettre à genoux. Le bouton «flèche vers le haut» permet de vous relever ou bien de sauter. Si vous utilisez le propulseur ou si vous possédez le pouvoir de lévitation, actionnez ce bouton. Le bouton «oeil» permet de chercher. Le bouton «main» permet d'utiliser un objet ou de le faire fonctionner. Le bouton «dormir», comme son nom l'indique, vous fera dormir. Vous récupérerez l'énergie perdue. Le bouton «clé anglaise» permet d'essayer ou de réparer un objet. Le pavé de contrôle permet de vous diriger à travers les couloirs de l'édifice.

LES COMBATS

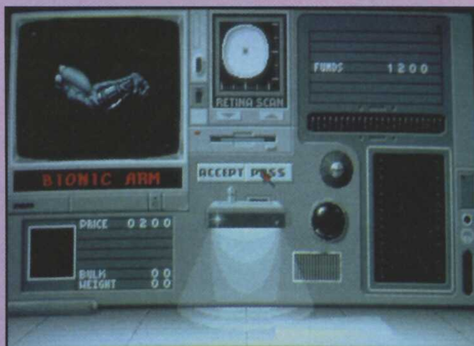
Votre personnage sera confronté à deux types de combats : les combats à longue et à courte distance. Grâce au viseur qui apparait sur la fenêtre de jeu, visez et pressez la gâchette de votre arme.

Les missiles : ce genre de combat prévoit l'utilisation de fusils ou de grenades. Pour les fusils visez simplement et appuyez sur le bouton de votre souris. Un fusil peut se trouver endommagé. Il vous faudra utiliser à ce moment là la valise de réparation électronique. Il vous faudra de la précision et de l'habilité dans le maniement électronique. Pour les grenades examinez-les et utilisez-les. Mais attention de ne pas vous trouver trop près de la cible.

Le corps à corps : lorsque vous presserez sur le bouton de votre souris, un poing apparaitra. Cela signifiera que votre arme est déchargée. Ces combats sont dangereux car les coups infligés sont dérisoires.

LES OBJETS

La commande «utiliser» : il s'agit d'une faculté assez simple et très importante, même si au départ elle vous paraîtra un peu compliquée. Tous les objets dans le jeu ont une propriété spécifique et leur utilisation se fait à travers la fonction utiliser (bouton «main»). Si l'objet utilisé ne fonctionne pas, cela veut dire qu'il doit être combiné avec un autre objet. Le premier objet apparaîtra en plein écran, ensuite vous pourrez opérer les combinaisons adéquates. Pour ramasser un objet, pressez le bouton «oeil». Une petite lumière rouge apparaîtra sous celui-ci. Lorsque vous déambulerez dans le bâtiment, tous les objets que vous aurez à portée de main s'inscriront dans la fenêtre en bas à droite. Pour mettre cet objet dans une poche, maintenez appuyé le bouton gauche de votre souris. Le viseur se transformera en main ; dirigez-vous vers la poche où vous souhaitez ranger votre objet. S'il reste de la place dans votre poche, l'objet disparaîtra, sinon il restera à terre. Pour ramasser un objet vous devez être debout. Pour transférer un objet d'une poche vers une autre utilisez la technique précédemment citée.



Les portes : il existe deux types de portes. Celles qui peuvent être ouvertes tout en marchant et celles qui sont fermées électroniquement. Pour ouvrir ces dernières vous devez examiner la porte (bouton «oeil»). A coté de cette porte vous trouverez un panneau de contrôle. Utilisez-le, il apparaîtra sur grand écran. Pour ouvrir cette porte vous devez découvrir le code composé de quatre chiffres. Lorsque un chiffre correct est trouvé une lumière verte clignotera. Découvrez le code et essayez toutes les combinaisons possibles.

Les ascenseurs : à coté de chaque ascenseur se trouve un panneau de contrôle permettant de monter ou de descendre. Celui-ci est le seul moyen de se mouvoir entre les étages.

Les portes à pression : pour ouvrir ces portes, utilisez votre carte d'identification et insérez le code à quatre chiffres. Ces portes ouvrent le parking, le dépôt et la terrasse.

Les terminaux : ils sont difficiles à trouver, mais ils servent principalement à augmenter votre niveau d'autorisation.

L'ENERGIE

Votre énergie est définie par la barre horizontale située sous votre personnage gauche. Vous pouvez récupérer de l'énergie en buvant une boisson énergétique ou bien en dormant. Un stimulant peut également vous aider à récupérer la moitié de votre énergie, mais attention aux effets pervers. L'energie de votre équipement est définie par une barre située sous votre personnage droit. Quelques objets requièrent une quantité d'énergie plus ou moins importante. Pour recharger ces objets, examinez et utilisez-les. Il apparaîtra en plein écran. Actionnez la commande d'énergie de votre tenue de combat et recharger en un instant votre objet. Pour recharger votre tenue de combat, dirigez-vous vers un terminal. Utilisez-le et rechargez votre tenue. Vous pouvez également faire sauter les plombs de tout un étage en vous dirigeant vers la boite à fusibles et en la faisant sauter. La lumière disparaîtra de l'étage, mais les robots continueront à sévir. Utilisez à ce moment là vos lunettes surpuissantes.

LA SECURITE

Les caméras vidéo : elles vous repèrent et donnent l'alarme. Vous pouvez cependant les détruire à distance.

Les rayons infrarouges : ces rayons déclencheront immédiatement l'alarme si quelqu'un les traverse. Néanmoins, ils peuvent être détruits à distance.

Les panneaux déclencheurs d'alarme : si vous marchez dessus, ces panneaux déclencheront automatiquement l'alarme.

Les gaz : Des gaz peuvent être envoyés. Si vous possédez un masque, mettez-le, sinon éloignez-vous le plus vite possible des panneaux éjectant les gaz.

LA CAPTURE

Si vous subissez d'importants dommages, si vous êtes victime d'un gaz soporifique ou si votre énergie n'est pas au mieux, vous serez conduit en cellule de sécurité. Il existe toujours un moyen de s'en évader, à vous de le trouver. Dans ces cellules, vos armes vous seront confisquées.

LA FUITE

Rapellez-vous qu'il existe toujours une issue. Une fois évadé, découvrez où vous vous trouvez et essayez de récuperer une arme le plus rapidement possible.

Eh, vous ! Oui, vous. Arrêtez-vous un instant sur ces pages pour apprécier l'effort qu'Amiga Concept a fait pour vous. Comme chaque mois, voici la disquette par coupon réponse que nous vous proposons pour 15 misérables petits francs (comptez 1 semaine de délai). Ce mois-ci il s'agit de PREMIER MANAGER 3 de Gremlin. Cette démo est une gestion d'équipe de foot, mais bon ne me dîtes pas que vous ne connaissez-pas les précédentes versions ? Pour y remédier, procurez-vous immédiatement cette sublime disquette et consultez le GUIDE-JEU de PM3 en pages 60 et 61, pour devenir un as en management de foot. En attendant see you next month !

Non de Dioux ! Evidemment que j'la veux c'te disquette **PREMIER MANAGER 3**. Alors voilà, j'vous envoie de suite un chèque de 20 Frs (NB : excusez la petite hausse du prix mais comme c'est dorénavant une importante société qui prend les demandes en charge, le coût de revient des disks est donc plus élevé... En compensation : c'est beaucoup plus fiable et plus rapide : Vous y gagnez en qualité !)

NOM..

PRENOM..

ADRESSE...

VILLE.............................. CODE POSTAL

Le chèque devra être libellé à l'ordre d'**AMIGA CONCEPT** et renvoyé à : **AMIGA CONCEPT / DISK 11 bis**
47-49 Bd Jean Jaurès
78800 HOUILLES

Offre valable jusqu'au 25janvier1994, le cachet de la poste faisant foi.



CE QUE VOUS MANQUEZ SI VOUS N'ETES PAS ABONNES A LA NOUVELLE FORMULE (p. 65)

LES DISQUETTES ABONNES DU PROCHAIN NUMERO (FEVRIER)

N°12 - 2 (Démos)

Pas évident de trouver des intros qui valent le coup pour les machines non Aga, il faut dire aussi que les productions se font de plus en plus rares sur Amiga 500, j'ai néanmoins réussi à vous dégoter 3 intros dont vous me direz des nouvelles...
Tout d'abord, l'intro WILLIN de Cyclone, même si elle ne présente pas de grandes nouveautés sur le plan du design, elle a tout de même nécessité l'utilisation de Vidi 12 pour la digit des canettes de Coca. Nexus, un groupe Polonais qui commence à faire son trou dans la Demo-Scène, nous présente «ONKEL VANJA», les effets de cette démo sont d'une fluidité étonnante,un tunnel 3D (comme Stardust ?), des boules, des points !.. puis une rotation bitmap d'une image de Trazzor, j'vous l'dit, cette intro est géante... La dernière intro ECS est due au groupe Coco Arts, né de l'association Dual Crew / Shining, la musique est sympa mais le design est à revoir...



Pour les possesseurs de 1200, je vous propose la démo WIT PREMIUM du groupe Freezers qui, à elle seule, prend la moitié de la disquette, je tiens tout de même à vous informer que cette démo a été primée à la Gelloween'94 en Pologne et que c'est sûrement l'une des plus rapides et fluides qu'il m'ait été donné de voir. La musique de Bethoven (Techno !) donne à fond avec les effets (Zooms, rotations bitmap...) et le voyage dans une ville en 3D est surprenant. (Merci à Clary / NOVA).

N°12 - 3 (Utilitaires)

Sur la disquette utilitaires du mois prochain, vous trouverez 2 «Sharewares» bien pratiques, TEXT ENGINE et QUICK FILE.



TEXT ENGINE, version 3.4, est un traitement de textes qui reprend toutes les fonctions d'un de ses grands frères du domaine commercial : centrage, justification, macros..., et il permet même la sauvegarde en Ascii, à ce sujet un petit programme appelé TEXT ENGINE CONVERTER est présent sur la disquette et il permet de transformer vos fichiers textes (Ascii...) en fichiers Text Engine.
A noter que pour l'impression de vos documents, il vous faudra installer votre driver d'imprimante dans le répertoire «Prefs/Printers» de la disquette.

QUICK FILE est un gestionnaire de bases de données, idéal pour les catalogues de disquettes ou cassettes. 2 programmes sont présents sur la disquette, le premier, QF DEFINE permet la création de la base de données, le deuxième, QUICK FILE permet de visionner et d'imprimer celle-ci. 3 exemples sont fournis, en plus de la documentation, pour vous aider à mieux comprendre le fonctionnement de QUICK FILE, ils sont présents dans le répertoire «QF Exemples».

Si vous avez le moindre problème avec les programmes présents sur les disquettes abonnés, n'oubliez pas que vous pouvez me contacter à l'adresse de la rédaction.
Sur ce, je vous dis au mois prochain avec plein de surprises...

Christian LOPES





COURR LECT

Encore ce perdant de Genco qui nous écrit !!!

Salut à toute l'équipe d'Amiga Concept et à vous, fidèles lecteurs (ou lectrices) du meilleur magazine de l'univers. C'est Genco Eric qui vous parle, suite à la défaite du siècle sur Sensible Soccer au SuperGames. Mes parents, après avoir entendu la nouvelle, n'ont pas hésité à m'enfermer dans la cave (endroit humide et obscur). J'ai tout de même réussi à trouver un petit bout de craie pour vous écrire cette lettre. Bon ! Commençons cette lettre. J'entends de loin les rire de tapettes à mon sujet toutes les nuits, et même vos rires à vous, participants de Sensible. Mais dé-trompez-vous à mon sujet. Vous vous dites certainement que Genco Eric est peut être bon à Sierra Soccer, ou à Skidmarks, mais qu'il est une daube à Sensible. Non, non et non ! J'ai perdu oui, et j'avoue c'était de ma faute. J'ai ramené une dizaine de copains au SuperGames, et après m'être vanté sur le 1er match, je l'ai perdu (d'un but). J'entends Imré rire, oh là, c'est grave, va falloir que j'appelle le médecin. Je ne peux pas dire que je n'étais pas en forme, mais tout simplement TROP sûr de moi ! Bon je vous quitte, mes parents viennent de m'entendre griffouiller avec la craie et ça va être ma fête. Allez, à plus, et là ce ne sera plus de la rigolade. Rendez-vous à Imaginord, à Henin Beaumont (Pas de Calais), où Amiga Concept fera (j'espère) un tournoi Sensible !!!
PS : Tous ensemble, l'Amiga vaincra, oui, il vaincra !!!

Eric

Alors, le perdant, on a eu les bou-boules !!! On a PERDU !!! Hi hi hi, je rigole, mais c'est certainement très désagréable. C'est pas grave, tu as perdu et tu as eu ce que tu méritais. Tu sais, Eric, ce n'est pas bon de se vanter, à mon avis, ça porte la poisse. La punition que t'ont infligé tes parents n'est d'ailleurs pas si sévère que ça. De notre point de vue, nous t'aurions ligoté à une chaise, cloîtré bien évidemment dans la cave, privé de tout, de nourriture, de lumière, de chauffage, et surtout d'Amiga.... non là, c'est vraiment dégueulasse. On est un peu méchant, on se laisse emporter par la situation. Toi perdre, mais quel honteux personnage. Honte sur toi, Bouhhhh !!! En tout cas, on espère que tu t'entraîneras d'arrache-pied pour que tu puisses enfin battre cette équipe de tapettes. Si toutefois, lors d'une prochaine rencontre, on te faisait subir un châtiment encore plus terrible que celui que t'ont infligé tes parents, on t'enferme 1 mois dans les locaux avec toutes les tapettes de la rédaction. Tu as peur, n'est ce pas, c'est normal, alors encore une fois, entraînes-toi et à la prochaine.

FEVRIER «TAPETTE», MARS T'EN CHIES ENCORE.

Salut bande de tapettes !!!
Alors, on se la coule douce dans le repaire d'Amiga Concept ???!!! J'ai cru lire que certains d'entre vous travaillaient même 300 heures par mois, pour nous pondre votre chef d'oeuvre !!! (C'est vrai ! la PAO) Pourquoi pas 870 heures (24 h/24 h pendant 1 mois) pendant que vous y êtes. Bon, mais trêve de plaisanteries, car je plaisantais (en effet, AConcept commence à être au top !) et parlons un peu de notre bonne vieille bécane qu'est l'Amiga.
Voilà mes quelques, mais néanmoins intéressantes questions :
1/ Possesseur du vénérable 1200, je désire le doter d'un disque dur. Mais voilà, quelles différences fait-on entre un 2» 1/2, un 3» 1/2 et l'Overdrive ? Lequel choisir ?
2/ Pourquoi cette «légère» augmentation du prix d'Amiga Concept ? Personnellement je m'en fous, je ne suis pas à 5 Frs près, mais vous vous démarquiez de vos concurrents à 30 Frs !!! Ou alors, est-ce les prémices d'une agréable surprise comme de doublement de la disquette comme outre-manche ! A propos, pourquoi pas une démo-jouable + de l'utilitaire «utile» de DP plutôt que 2 démos ?

Maintenant une petite remarque : croyez-vous réellement que tous les lecteurs de votre mag' ne possèdent pas au minimum une bonne dizaine de logiciels pirates ou êtes-vous totalement utopiques en pensant le contraire ??? Il est certains que cela tue le marché de l'Amiga, mais ce n'est pas la faute du petit consommateur qui peut se procurer un logiciel «à l'oeil» plutôt que de débourser une somme non négligeable ! Donc, n'arrêtons pas de s'échanger des logiciels pirates, mais arrêtons ceux qui les piratent et qui sont bien plus répressibles que nous (malgré ce qu'en dit la loi !!)
Voilà, je vous souhaite bonne chance pour la suite et je fais d'énormes bisous aux filles de la rédac' !!

Olivier B. (54)

Salut à toi, Oh tapette solitaire !
S'il te plaît, dans un premier temps, pourrais tu expliquer lors d'un prochain courrier ou en appelant directement, la signification de ton expression «Février Tapette, Mars t'en chies encore», c'est pour Gérard, notre responsable pub. Car malgré toutes nos explications, il n'a strictement rien compris, c'est grave doc' ? A part ça, il est vrai que certains ici, en particulier la PAO, travaillent jour et nuit, surtout lorsqu'ils ont pris du retard dans leur mise en page, ou encore que les textes n'arrivent pas en temps et en heure (Surtout ! La PAO). Tu as d'ailleurs eu tout à fait raison de souligner ce fait. Ce n'est évidemment pas du pipeau. Voici maintenant les réponses à tes questions :

1/ Le 3» 1/2 est plus rapide mais pas plus cher (ce serait même le contraire), mais si tu veux le mettre en interne il va falloir y trouver la place. Le problème c'est de savoir si tu en veux un en interne ou en externe. En externe, L'Overdrive est un 3 pouces 1/2 et l'Amiquest un 2 pouces 1/2 : c'est plus pratique (à transporter par exemple) mais plus fragile aussi puisque le port PCMCIA risque de se casser à force de manipuler excéssivement le DD : à partir d'une trentaine de manips, les risques sont grands et puis comme c'est FBI qui distribue le produit tu risques de te heurter à leur service après vente (cf. lettre précédente). D'autres part, certaines incompatibilités persistent avec certains logiciels et cartes d'extension. Niveau rapport qualité/prix, on te conseillerait plutôt un interne en kit 3 pouces et demi : c'est plus fiable et moins honéreux...
2/ Alors, tu sais que tout augmente (le tabac : 7 %, le café, les loyers), alors, pourquoi pas nous, les chers petits d'Amiga Concept. Hein, je te le demande ! En plus, nous proposons une deuxième disquette sur coupon réponse, et nous sommes les seuls à le faire ! Que dis-je, même quatres disquettes puisqu'il y a la nouvelle formule d'abonnement. Que demander de plus au peuple ! Et puis, comme tu le dis si bien, cette augmentation, tu t'en fous.

En ce qui concerne le piratage, il est possible, et fort probable que certains de nos lecteurs possèdent en effet des logiciels piratés, et on ne les félicite pas. D'une part, ce n'est pas en faisant fonctionner les pirates (les revendeurs) que nous pourrons espérer que de bons et nouveaux logiciels sortent sur Amiga. Si les fabricants se rendent déjà compte que ceux qui sont en circulation n'ont pas été achetés chez eux, mais qu'ils ont été obtenus par des petits revendeurs à la sauvette, je les comprends tout à fait. Alors si vous souhaitez que votre machine préférée soit enterrée faute de sortie de nouveaux logiciels, continuez, mais vous vous en mordrez les doigts, un jour ou l'autre. Contrairement à ce que tu peux dire, arrêtez de vous échanger des logiciels, c'est une attitude inconsciente ! Achetez plutôt des jeux à plusieurs, échangez-vous les, rencontrez-vous pour faire des parties ensemble, l'ambiance n'en sera que meilleure et les éditeurs plus dynamiques à débloquer des budgets pour réaliser des hits sur Amiga ! Car enfin, un jeu piraté qui vous coûte le prix de la disquette (5 frs) et qui offre des vies infinies... Quel plaisir en gardez-vous ??? Une petite heure de plaisir ?! Et vous passez vite aux autres que vous venez de recevoir... Alors qu'avec un jeu à 200 frs que vous achèteriez à trois (soit environ 65 frs chacun : une bouffe au Quick), la compétitivité serait plus grande, l'éclate totale et la durée de vie du logiciel beaucoup plus longue... D'ailleurs, ici, on vous permet de vous proccurer de très bons jeux pour pas grand chose, par l'intermédiaire de notre «Vitrine aux bonnes affaires» : TOWER ASSAULT sur 1200 à 139 frs !!! ALIEN BREED 2 à moins de 90 frs !!! Non, vous n'aurez plus d'excuses...

IER DES
TEURS



APOLLO 1230 50 Mhz/8Mo 2 ème épisode.
VENTE EN VPC ATTENTION DANGER !!!

5 mois que ma carte ne fonctionne toujours pas et j'ai enfin appris que ce produit était tout simplement déféctueux et que ni les DD 315 IDE en interne, ni certaines marques de disque-durs et ni la disquette de formatage de disque étaient en cause car j'avais tout tenté question formatage avec d'autres drivers. Total F.B.I. ne vend plus ce produit depuis deux mois et pour cause, son distributeur allemand à déposé le bilan, sympa non. Encore plus cool l'attitude de Mr ARDOUIN Responsable Technique qui n'a même pas daigné répondre à mes 10 faxs et 20 coups de téléphone. Toujours absent, en RDV et à même poussé le vice un jour de dire à la collaboratrice, «c'est Mr DUTERTE, c'est pas vrai ! Dis lui que je suis en RDV» et oui, le problème des téléphones trop sensibles. Très cool l'attitude de F.B.I. qui une fois l'argent encaissé vous laisse moisir sans scrupules, plus poussé par la cupidité et l'incompétence technique que l'esprit commercial qui visiblement fait défaut dans cette petite société. Je mets donc en garde d'éventuels acheteurs, n'achetez plus en VPC car VPC attention DANGER, si problème vous rencontrez ! Dans un magasin, c'est facile, vous allez voir votre vendeur, vous gueulez un peu, vous exigez le remboursement ou un avoir. Moi j'ai du attendre leur autorisation pour le retour de ma carte chez F.B.I. via l'Allemagne pour mise à niveau. En attendant, mes 6000 Frs sont encaissés, la carte nue est enfin repartie et ma barette 8 Mo a du resservir pour un autre client et le tout en toute impunité, c'est facile c'est du VPC. Ces gens là n'auront jamais le client en face et donc se permettent tout ce qu'ils veulent au détriment toujours de l'acheteur. Pour conclure, je déplore que de telles sociétés puissent officier ainsi et je ne parle pas des VPC qui encaissent les chèques d'articles qu'ils n'ont pas encore en stock et font attendre le client 3 à 4 mois. EXIGEZ le contre-remboursement, c'est une garantie de livraison du produit et surtout n'achetez pas de produits nouveaux et étrangers, car bien souvent, le suivi Hot Line est inexistant et ces produits sont rarement testés de manière professionnelle, ceci étant souvent du au manque de formation ou à la taille de la société qui n'a pas le temps de tester tout à fond.

PS : je sais que F.B.I. est un de vos annonceurs mais les lecteurs sont avant tout vos clients principaux qui vous font vivre et indirectement, vos annonceurs, alors déontologiquement parlant n'adoucissez pas mon courrier car à l'heure actuelle, des dizaines de lecteurs sont victimes de tels actes.

Merci.

Jean-Michel DUTERTE
Amigaphile déçu

Mon petit Jean Mi-Mi, que de malheurs ! En tous les cas, tu fais bien de mettre le doigt sur les problèmes que peut engendrer la vente par correspondance. Même si on peut pas mettre toutes les sociétés de VPC dans le même sac, il est vrai que certaines peu scrupuleuses n'hésitent pas à encaisser un chèque immédiatement sans tenir compte du stock et du délai de livraison. Maintenant, la solution miracle est le contre-remboursement qui vous permet de ne payer qu'à réception du produit. On ne peut donc qu'inciter les futurs acheteurs à opter pour cette formule qui est beaucoup plus sûre et qui évitera bien des déboires. Maintenant pour conclure sur F.B.I., tu dis qu'ils font partie de nos annonceurs, et bien, regardes le magazine et tu verras qu'ils n'y sont plus. A toi d'en tirer les conclusions...

Mais pour qui il se prend celui-là !!!

Salut les tapettes !

Je vous écris pour vous dire que votre mag, il est beau, que la BD est superbe, que la Pin-Up est exquise, que le ciel il est bleu, que le PC est une machine superbe..., non, je déconne... si on a plus le droit de rire de temps en temps. Votre mag est pas mal, mais il pourrait sans doute être amélioré. Votre BD «Flirt», c'est nul à chier, les dessins sont mal faits et puis c'est pas drôle. Je préfère largement mieux «Poke» enfin... mais j'ai voté pour. Cool la Pin-Up, ou plutôt devrais-je dire le Pin-Up parce que quand on regarde sa tête on dirait vraiment le Père-Noël, la moustache, la barbe, le poil sur les avants bras, enfin passons...

Pourquoi y'a plus la Pin-Up sur la disquette ? Ca manque à mon Amiga et à moi aussi d'ailleurs.

Pourquoi y'a plus d'utilitaires sur la disquette ?

Pourquoi y'a des tapettes ?

Pourquoi le PC sert à rien ?

Bob (15 ans)

Alors, à ce que je vois, on aime critiquer !!! On t'en veux pas, la preuve, ta lettre est publiée ! On est un peu maso chez Amiga Concept, on aime ça et on en redemande, Oh oui, encore... Pour répondre à ton petit courrier, tu nous dis que le mag pourrait être amélioré, mais rien ne suit cette idée, la critique est facile, mais montres-nous le droit chemin pour que l'on puisse assouvir tous tes désirs. On déconne, même plus, on divague complètement, Désolé ! Au sujet de la BD, ben on a pas encore décortiqué les sondages mais pour l'instant ce serait FLIRT qui serait en tête alors si tu veux revoir POKE t'as intérêt à envoyer pas mal de coupons. Au sujet de la Pin-Up, tu l'as regardé avec un microscope, ou tu as des lunettes double foyer, car même en la regardant de très près, jon ne peut y appercevoir, ni la barbe, ni la moustache comme tu le prétends. La Pin-Up et les utilitaires ont disparu de la disquette ? Pour la pin-up, t'as celle de la page centrale parce que sur la disquette y'a jamais assez de place pour la rajouter (faut faire un choix... dans la date... pour ceux qui n'auraient pas compris, c'est une contrepètrie). Et puis, au sujet des utilitaires, on a justement élaboré une nouvelle formule d'abonnement qui offre à chacun la possibilité de recevoir chaque mois, chez-lui, un tas d'ulitaires et de démos de groupes. Difficile d'être aussi hétéroclite, non ? Enfin, on te donne tout de même un conseil, fonces chez l'ophtalmologue le plus proche de chez toi, car ça devient grave. Pourquoi il y a des tapettes : tu vois, maintenant, tu en fais partie. Bienvenu au Club ! Au sujet du PC rien à redire sur tes propos.

Allez, sans rancune.

TRES BIENTOT, GRACE AU 36-15 ACONCEPT, VOUS POURREZ LAISSEZ VOS MESSAGES A LA REDACTION ET MEME A UN REDACTEUR EN PARTICULIER QUI VOUS REPONDRA PERSONNELLEMENT UNE OU DEUX FOIS PAR SEMAINE. VOS SUGGESTIONS SERONT LES BIENVENUES ET LES FORUMS VOUS PERMETTRONT DE DIALOGUER AVEC D'AUTRE FOUS DE L'AMIGA A TRAVERS TOUTE LA FRANCE !

PA

VENTES

(02) Vends Amiga 500+ + 10 jeux + manette excellent état. Valeur 3390 Frs, cédés à 1000 Frs. Carte extension pour A1200 2 méga fast 32 bits sous garantie 1000 Frs.Téléphoner au 23.97.81.02. après 18 h 30.

(13) Vends Amiga 600 (en bon état) + moniteur 1084 S écran Commodore 1900 Frs l'ensemble + nombreux jeux de 125 à 300 Frs. Contacter Frédéric SANCHEZ au 91.08.41.16.

(13) Vends Amiga 1200 + 30 jeux garantis 4 ans (neufs) 1800 Frs. Téléphoner après 19 h à Gilles au 91.87.22.99.

(13) Vends Amiga 1200 + Disque Dur 80 Mo + 2 souris + 1 joystick + Workbench 3.0 + Deluxe Paint 4 + Wordworth + 9 jeux + revues + disks. Le tout pour 2800 Frs.
Contacter Luc le soir ou le week-end au 42.02.78.93.

(13) Vends Amiga 500 3Mo Ram extensible à 9 Mo system 1.3 et 3.0 sur disque dur 80 Mo plein + 100 disquettes jeux + joystick. Prix : 3900 Frs. Téléphone : 91.75.21.62.

(14) Vends Amiga 500+, extension 1.5 Mo + souris + cartouche MKIII + nombreux jeux et utilitaires + joystick. Prix : 2500 Frs.
Contacter Richard LAVIGNE 11 Rue de la Ville 14600 HONFLEUR.
Téléphone : 31.89.07.89.

(16) Vends console SEGA Master System 2 TBE avec 8 jeux dont Sonic 1 et 2, California games... + 1 manette + 1 pistolet. Prix : 1000 Frs.
Téléphoner au 45.24.91.40.

(19) Vends jeux CD 32 Chaos Engine, Frontier... Téléphoner au 55.26.02.58.

(19) Vends pour Amiga 1200/500 jeux et utilitaires divers. Liste sur demande. Réponse rapide. Ecrire à CONCHE Gérard 33 Rue André Maurois 19100 BRINE.

(25) Vends 3 jeux CD 32 : Sensible Soccer + Project X + F 17 Challenge. Prix : 230 Frs. Contacter Stéphane ou Jérôme au 81.57.73.31. à partir de 17 h.

(27) Vends Amiga 1200, 6 Mo de Ram + Disque Dur 285 Mo + Co-Pro 68882 33 Mhz + carte SCSI + moniteur 1083S + 2ème lecteur HD + 650 Disks + joy ... Prix : 9000 Frs. Contacter Samuel au 32.46.30.73. ou écrire à HARD Samuel, Boisney 27800 BRIONNE.

(27) Vends disque dur 420 Mo 3'1/2 pour Amiga 1200, logiciels installés, formaté 25 Mo MSDOS : 2300 Frs. Téléphoner au 32.39.66.25.

(30) Cherche News et utilitaires à bas prix, faire offre à MARTIN Michaël Chemin de Tavian
30190 SAINT GENIES DE MALGOIRES ou au 66.81.68.47. après 19 h en semaine.

(36) Vends Amiga 500 1Mo avec alimentation + souris + emballage d'origine 900 Frs.
Téléphoner au 54.29.80.31.

(33) Vends Amiga 500+, 200 jeux, 10 utilitaires, logiciels de musique avec modules, joysticks, Mégadrive + 2 jeux NES (Tetris et Super Mario 3) : 1600 Frs. AFFAIRE A SAISIR RAPIDEMENT !!!
Téléphoner au 56.95.38.11.

(34) Vends jeux Amiga 500/1200. Envoyer enveloppe timbrée pour liste. Contacter VIDAL David Résidence le Galion Appt 358, 155 Place Diacadie, Antigone
34000 MONTPELLIER.

(37) Vends jeux CD 32 : Microcosm, Pirates Gold, Global Effect, Denis à 100 Frs l'unité. Téléphoner au 47.50.88.03 après 19 h la semaine. Vends également nombreux jeux pour Amiga 500.

(38) Vends Disque Dur ADD 500/50/2Mo pour A 500 + carte vidéo 24 (16 M coul 736x580) pour Amiga ECS + carte fille A400OLC40 neuve : prix sacrifiés car double usage. Téléphoner au 76.95.09.64. le soir (répondeur).

(38) Vends clavier Amiga 500 1Mo 700 Frs. Téléphoner au 76.48.96.07.

(39) Vends Amiga 1200 + moniteur 1084S + Overdrive 420 + HD interne 220 + carte MBX (68030 + FPV à 50 Mhz). Le tout pour 9000 Frs. Vente séparée possible.
Téléphoner au 74.76.75.36. (répondeur)

(42) Vends Méga Drive + 2 manettes + 5 jeux. Prix : 1080 Frs. Bon état. Téléphoner au 77.95.04.36. entre 19 h et 20 h 30 et laisser un message sur le répondeur.

(44) Vends Amiga 500 + extension 1 Mo + 1 joytick + souris + docs + 50 disquettes. Prix : 1000 Frs. Vends scanner noir et blanc pour Amiga. Prix : 1200 Frs.
Vends Game Gear + Adaptateur + 5 jeux. Prix : 1000 Frs. Téléphoner au 40.06.19.00 le week-end.

(45) Vends Amiga 500 1Mo avec alimentation et souris. Prix : 900 Frs. Téléphoner au 38.66.41.64.

(45) Vends pour Amiga 1200 : HD 60 Mo plein + câble + disk install 850 Frs, DKB 1202 1Mo + Copro 1000 Frs, Imprimante HP DeskJ et 500 Couleur 2000 Frs, A2000B KS 2.04 + MItstart 3000 Frs. Téléphoner au 38.64.14.05.

(54) Vends AMiga 1200 + 600 jeux + 2 manettes + boites de rangement. Prix : 3000 Frs. Téléphoner au 83.64.16.14.

(57) Vends Amiga 600 2Mo + 2ème lecteur + imprimante BJ-10 avec chargeur papier, joy, nombreux jeux (Genesia, Brutal Sport, Cool spot...), et toutes les revues Amiga Concept valeurs neufs : + de 5000 Frs, cédé à un prix très intéressant.
Téléphoner au 87.93.24.20. après 20 h.

(59) Vends Amiga 600 + joystick + jeux. Prix : 800 Frs. Demander Nicolas au 28.43.26.29.

(59) Vends Zool 500/1200 et Mortal Kombat 500/1200. Prix : 100 Frs l'unité. Ecrire à JAFFRE Sylvain 9 Rue du Parc 59141 IWUY.

(59) Vends imprimante pour 800 Frs. Contacter Sébastien au 27.37.54.34.

(59) Vends Amiga 600 + nombreux utilitaires et jeux (Jurrassic Park...) + lecteur externe. Prix : 1500 Frs. Téléphoner au 20.52.65.31. entre 17 h et 20 h, demander christophe.

(59) Vends Amiga 500 1Mo très bon état avec nombreux jeux + manette + souris + manuels 1300 Frs. Téléphoner au 20.86.65.89. sur la région de Lille uniquement.

(59) Vends Rise of the Robots 1200 Aga à 270 Frs (frais de port inclus). Ecrire à VERHAEGHE Pascal
10 Rue du FOur à Chaux 59190 HAZEBROULK, ou téléphoner au 28.41.57.91.

(59) Vends Atari 520 STE. Prix : 600 Frs. Ecrire à FLEURICE Joffrey 62 Rue du Bel Air 59790 RONCHIN.

(59) Vends, achète, échange softs. Tous contacts OK. Vends imprimante 24 aiguilles brother 1400 Frs. Ecrire à BOEZ Eric 10 Rue Cambresienne 59440 AVESNES/HELPE,
ou téléphoner au 27.61.36.43.

(59) Vends Amiga 600, garantie février ext 2 Méga + 2 manettes dont 1 pad + 1 souris avec nombreux utilitaires (Deluxe Paint 4, X-Copy). Prix : 1000 Frs à débattre.
Ecrire à GALLIEZ Vincent 244 Rue Auguste Bonte 59130 LAMBERSART, ou téléphoner au 20.09.40.30. aux alentours de 19 h.

(60) Vends originaux Sim Life A1200, Epic, Sleepwalker, Assassin, 100 Frs l'unité, ou 350 Frs les 4. Ecrire à RABATEL Fabien
2 Allée des Roses Auvillers
60290 NEUILLY SOUS CLERMONT.

(62) Vends Amiga 500 (2Mo) + moniteur couleur + imprimante + carte MKII + sampler + second lecteur + nombreux disques. Le tout pour 4500 Frs à débattre.
Téléphoner au 21.28.48.88.

(62) Vends Amiga 4000/040 6 Mo DD 120 MO. Prix : 10500 Frs.
Demander Manu au 21.28.98.21 entre 19 h et 20 h.

(62) STOP ! AFFAIRES ! Vends jeux pour Amiga CD 32 : 100 Frs le CD (Frais de Port : 20 Frs). Environ 40 CD (très bon état avec notice et boitier). Ecrire à Yann ARSENE
2 Impasse de la Poste 62158 L'ARBRET,
ou téléphoner au 21.48.28.29.

(62) Vends jeux pour Amiga : Premier Manager 2 (80 Frs), Kick Off + extra Time (40 Frs) FC Manager (50 Frs) ou le tout pour 150 Frs.
Ecrire à NOWICKI Yann
2 Bis rue du Cornet
62490 IZEL LES EQUERCHIN.

(66) Vends jeux Alfred Chicken, Gobllins 1 et 2 Elfmania, Darkmere, Gunship 2000, Chaos Engine, Desert Strike, entre 100 et 150 Frs l'unité. Téléphoner au 68.38.01.27. entre 18 h et 19 h.

(67) Vends Amiga 600 + moniteur + 9 jeux + utilitaires + joystick + souris + tapis. Prix : 4000 Frs à débattre (bon état). Ecrire à ENYNER Christophe
7 Rue Jules
Cesar 67330 BOUXWILLER.

(67) Vends Amiga 500 + extension 512Ko + joystick + souris + 2ème lecteur + 150 jeux. Très bon état. Prix : 2500 Frs. Téléphoner à James au 88.75.56.85. à Strasbourg.

(68) URGENT. Vends Amiga 500. Prix à débattre, nombreux logiciels. Ecrire BALL Guillaume 10 Rue des Tilleuls 68210 GOMMERSDORF,
ou téléphoner au 89.25.10.20.

(68) Vends jeux originaux pour Amiga 500 (Falsback, Goblins, Body Blows, Robocop 3...) à partir de 50 Frs. Contacter Manuel après 18 h au 89.27.34.81.

(69) Vends Disque Dur 80 Mo (2 1/2) : je vous l'installe rempli avec des modules de tous formats samples animations images, utilitaires, jeux, DP. Prix 1500 Frs. Carte RAM 4 MO (pour A1200) : 1500 Frs. Le tout à 2500 Frs. De plus, A2000 3Mo de RAM carte PC DD 20 MO (côté Amiga) 20 MO (côté PC), lecteur 5 1/4 : 2000 Frs. Contacter Philippe au 78.49.66.22. à Lyon.

(69) Vends Amiga 500 1Mo + 2 joysticks + souris + péritel + 50 disquettes + lecteur externe. Prix : 1200 Frs. Téléphoner au 78.28.58.63.

(73) Vends jeux Amiga 500/1200 à prix intéressants, écrire à :
HOERENHOUT Laurent
13 Rue de Boigne 73000 CHAMBERY pour obtenir une liste complète, ou téléphoner au 79.85.61.32.

(74) Vends Amiga 1200 neuf avec moniteur DD80 Mo, imprimante jet d'encre, joystick, jeux, logiciels. Prix : 7000 Frs à débattre. Téléphoner au 50.39.05.76.

(74) Vends Amiga 500 1Mo + lecteur externe + digitaliseur Perfect sound + joysticks + souris + imprimante + écran 1084S + 400 disquettes + range disquettes + tapis souris. Le tout pour 4000 Frs à débattre. Téléphoner au 50.37.24.89. après 19 h.

(75) Vends pour Amiga 500 1.5 Mo + lecteur externe : 500 Frs. Téléphoner à Alexis au 45.22.71.91.

(76) Vends Amiga 1200 GRT 3 mois + 200 jeux et utilitaires (TRT.TEXTE + DELUXE PAINT 4...) + manettes + revues. Prix : 2500 Frs. Téléphoner au 35.47.45.69. après 18 h.

(77) Vends jeux et utilitaires pour Amiga 500/1200 et PC. Téléphoner au (16.1) 60.20.95.69.

(77) Vends extension de mémoire pour Amiga 600 avec horloge, parfait état, 1Méga RAM, marque Power Computing. Prix : 350 Frs.
Téléphoner au 76.1.64.36.18.02.

(77) Vends moniteur Thomson couleur 50160 Hz : 500 Frs. Bon état de marche (péritel). COntacter Florian au 16.1.64.05.38.39. après 18 h.

PA

(78) Vends lots de 128 jeux Amiga. Prix : 2500 Frs (environ 20 Frs le jeu), Disk Workvench : 350 Frs.
Téléphoner à Franklin après 20 h au 39.16.19.22.

(78) Vends Overdrive 170 Mo pour Amiga 1200 : 1000 Frs minimum, échange ou vends jeux . Ecrire à CHASSERY Eric 12 Allée Louis Nogueres 78260 ACHERES,
ou téléphoner au 39.11.31.34. entre 17 h et 21 h. (NDLR : ECRIRE LISIBLEMENT. MERCI !!!)

(78) Vends Amiga 500 1 MO + moniteur 1084S + alimentation + souris + imprimtante couleur + lecteur + 20 jeux + 50 disquettes diverses + livres et revues. Prix : 2500 Frs. Téléphoner au 30.71.57.92., demander Claude.

(78) Vends Amiga 4000 Bigt + 16 Mo + 240 MOHD + CD300 + 10 CD + impirmante jet d'encre + 75 lots + moniteur multisync + nombreux softs, jeux sous garantie + carte SCSI. Téléphoner au 30.94.38.82. après 18 h.

(78) Vends jeux à bas prix pour Amiga 500/600/1200. Téléphoner au 34.65.14.24.

(85) Vends Amiga 1200 + moniteur couleur stéréo + joysticks + nombreux jeux et utilitaires. Très bon état. Prix : 3800 Frs. Ecrire à HENOT Jean Marc 1 Boulevard Blaise Pascal 85100 LES SABLES D'OLONNE, ou téléphoner au 51.21.08.43.

(86) Vends sur CD 32 : Pinball Fantaisies : 180 Frs, Ultimate Body Blows : 180 Frs, Microcosm : 240 Frs. Le tout pour 570 Frs (contre-remboursement). Téléphoner à :
Max au 49.90.55.31. après 18 h.

(86) Vends DD 80 Mo 2.5>> Western Digital + Nappe + DP : 990 Frs. Extension de mémoire 4 Mo 32 Bits + horloge 28 Mhz... sous garantie : 2100 Frs. Lecteur interne 3.5P, 250 Frs. Téléphoner à Thierry au 49.21.03.23.

(89) Vends Amiga 500 + extension 512 Ko + moniteur 1083S + 2 joysticks + nombreux jeux + utilitaires. Prix à débattre. Ecrire à AUBRON Franck 11 Rue Robert Schuman 89800 CHABLIS ou téléphoner au 86.42.40.45.

(91) Vends Amiga 500+ 1Mo + souris + 1 manette + 30 jeux + démo : 1000 Frs. Ecrire à LE MOAL Eric
7 Avenue de la Plaine Haute
91560 CROSNE, ou téléphoner au :
69.48.18.90. après 19 h 30.

(91) Vends console Amiga CD 32 Bits avec FMV + 4 jeux + 3 films cinéma, le tout garanti 7 mois, et dans boitier d'origine. Très bon état. Prix : 2200 Frs. Téléphoner au 69.53.02.80. (NDLR : ECRIRE LISIBLEMENT. MERCI !!! IL EST INUTILE DE NOUS ENVOYER VOTRE P.A. 2 FOIS)

(91) Vends Amiga 1200 HD 80 Mo + moniteur stéréo + lecteur externe + 4 joysticks + nombreux jeux et utilitaires. Prix : 4500 Frs. Téléphoner à Patrick au 64.90.05.09.

(91) Vends AMiga 2000 (1.3, 2.0 et 3.0) + moniteur 1084S + Gups 2 Mo + 5 Mo de ram + 3 lecteurs (2 31/2;i) + imprimante + CD 32 + cable sernet + 3CD + 200 logiciels (jeux, Scala, Imagine, Dp, Démo...) + docs, livres et tout. Prix : 4000 Frs.
Tél. : 60.84.78.68., demander David.

(91) Vends HD 60 Mo 2.5» pour Amiga 600/1200 + câble + disk install pour 700Frs.
Ecrire à HAMEL Pascal 2 Rue Victor Hugo 91300 MASSY ou téléphoner au 69.30.51.97.

(91) Vends carte accélératrice pour Amiga 1200 : Blizzard A1230 (68030 cadencee 40 Mhz peuplée 4 MO 32 Bits + support Copro PLCC et PGA, extensible à 64 Mo. Prix : 2600 Frs. Téléphoner à Pierre au 64.95.42.91.

(92) Vends logiciels Amiga en tous genres à très bas prix. Ecrire à HODAN Franck 9 Rue de Montretout 92210 ST CLOUD, ou téléphoner au 46.02.22.80.

(92) Vends Amiga 600 + 2 manettes + 25 jeux. Prix : 900 Frs. Téléphoner à Olivier au 47.75.22.71.

(93) Vends Amiga 3000 105 + 85 Mo 6 Mo 6500 Frs, 2x4 Mo 2000 Frs, Blackburst 950 Frs, Digiview 200 Frs, VLDI 12 600 Frs + nombreux logiciels originaux..
Téléphoner au 48.67.62.52.

(93) Vends Amiga 1200 + Overdrive 170 Mo + moniteur 1085S + nombreux logiciels (wordworth Aga, DPY Aga, Ishar 3, Armour Gedon 2 ....). Prix : 5000 Frs à débattre.
Téléphoner à Jérôme au 48.29.00.76.
URGENT : CAUSE ACHAT AMIGA 4000.

(93) Vends Amiga 500 + moniteur couleur + extension 2 RAM + imprimante Seikocha 9 aiguilles + nombreux logiciels, jeux et utilitaires.
Prix : 3000 Frs.
Téléphoner au 48.38.01.40.
(répondeur).

(93) Vends Amiga 600 + extension de mémoire (2Mo) + joystick + souris + revues diverses y compris Amiga Concept + disks (utilitaires, jeux) + environ 50 disks. Prix : 1500 Frs. Vends également imprimante jet d'encre. Prix : 1500 Frs. Contacter Gaetan après 18 h au 48.50.14.18.

(94) Vends Amiga 1200 + HD 80 Mo text ém PCMCIA 2 Mo + ext. mém 32 bits + Copro + horloge + moniteur couleur + jeux originaux + disks. Prix : 4500 Frs.
Téléphoner après 19 h au 43.77.83.67.

(94) Vends Amiga 2000B 5Mo Ram, carte PC XT088 + HD 40 MO (PC), 3 lecteurs 3 1/2, 1 lecteur 5 1/4 (PC), écran 1081S. Prix : 4000 Frs avec PC sinon 3500 Frs.
Contacter Richard après 18 h au 48.83.27.13.

(94) Vends Amiga 1200 DD 60 Mo extension de mémoire 4 Mo, 2 drive externe, moniteur 1085S, enceintes ampplifiées, joysticks, nombreux jeux originaux, DP et docs diverses. Téléphoner au 47.06.46.87. après 18 h.

(94) Vends Amiga 600 d'un peu plus d'un an 800 Frs ou attention 750 Frs + la disquette n°2 d'Amiga Concept (ajoute extension de mémoire 1Mo pour 600 avec sauvegarde de l'horloge interne par pile).
Téléphoner à Eric au 47.06.06.15.

(94) URGENT. Vends Séga Mégadrive II gagnée lors d'un concours (jamais servie) + 4 jeux (Revenge of Shinobi, Streets of Rage, Golden Axe, Sonic 2). Valeur 1200 Frs, vendue 600 Frs. Ecrire à BERTRAND Pascal
2 Avenue Carnot 94230 CACHAN,
ou téléphoner au 45.47.49.99.

(94) Vends CD 32 avec 7 jeux + 1 CD avec 1000 jeux du DP. Prix : 1500 Frs. Téléphoner à Eric au 46.58.58.39. (Ivry/Seine).

(94) Vends synthé Yamaha SY55 multi-timbres, séquenceur intégré peu servi, bon tat. Prix : 4000 Frs. Téléphoner au 43.77.08.16.

(94) Vends Amiga 500 + 2 joysticks + 1 souris + lecteur externe + boites de rangement + 100 jeux. Prix : 1800 Frs. Téléphoner au 48.99.62.42.

(94) Vends Amiga 500+ + moniteur 1083S + nombreux jeux + Kickstart 1.3 + disks vierges + 2 manettes + souris + magazines en très bon état. Prix : 3000 Frs à débattre. Contacter Franck au 45.97.57.63. après 20 h.

(95) Vends Amiga 500+ avec nombreux jeux + souris + péritel + secteur + utilitaires.
Téléphoner au 34.72.74.29 après 19 h. Prix : à débattre.

(95) Vends Amiga 1200 neuf sous garantie + jeux + 2 joysticks. Prix : 2000 Frs. Vends également 1 lecteur 5 1/2 pour Atarie. Prix : 500 Frs. Téléphoner au 39.86.47.55.
(NDLR : IL EST INUTILE DE NOUS FAIRE PARVENIR 2 FOIS VOTRE P.A.!!!)

(95) Vends Amiga 600 2Mo ram + horloge + souris et tapis + joystick + jeux + utilitaires (TTX. Dessin...). Prix : 1200 Frs. Téléphoner à Raph au 34.70.80.17 après 19 h.

(95) Vends news sur A1200/600/500 à bas prix (jeux et utilitaires). Ecrire à TOURNON Yann BP 208 95140 GARGES LES GONESSE, ou téléphoner après 19 h au 39.86.47.55.

(95) Vends Amiga 1200 + écran 1803 + 30 jeux, le tout en très bon état. Prix : 2500 Frs à débattre. Téléphoner à Cyril au 30.35.90.02. après 19 h.

(95) Vends Amiga 500 + 1 Mo + jeux + utilitaires (F29, Populous, Toki, Grand Prix...). Prix : 1500 Frs.
Téléphoner à Jean -Luc après 18 h au 34.42.16.57.

(95) Vends console CD 32 + 9 jeux dont Microcosm, Gunship 2000, Brutal Football... sous garantie. Prix : 1800 Frs.Téléphoner à William au 39.95.33.36.

ACHAT

(17) Achète logiciels sur Amiga 1200/4000/CD 32 (logiciels récents uniquement).
Téléphoner à Laurent au 46.49.43.60.

(26) Cherche lecteur externe Amiga 500 (prix intéressant) + cherche contact pour échanges sur Amiga 500. Contacter H. Rached au 75.05.35.23. ou écrire à :
Quai Sainte Claire 26100 ROMANS.

(33) Cherche Workbench 3.0 manuels d'Amos et Protacker 3.15. Contacter Olivier au 56.95.38.11.

(50) Cherche jeux de stratégie et fanzines pas chers. Ecrire à GAUTIER Arnaud 2 HLM le Cèdre 50400 GRANVILLE.

(51) TRES TRES URGENT : achète pour mon Amiga 500, extension de mémoire de 2Mo ou plus, Disque Dur de 80 Mo ou plus, lecteur de Disque Dur pour Amiga 500.
Offre très sérieuse. Faire offre à DUVAL Alain 12 Allée Alalias 51500 CHAMPFLEURY.

(54) Recherche Amiga 1200 (Très Bon Etat) pour environ 1300 Frs. Téléphoner au 83.27.65.46. aux heures de repas.

(57) Cherche Disque Dur de petite densitée (15 ou 20 Mo) pour Amiga 1200. Ecrire à ELOITANI Driss
29 Rue d'Or
57200 SARREGUEMINES.

(57) Achète extension 1 Mo pour Amiga 600 uniquement !!! Si possible à moins de 300 Frs. Contacter Arnaud à partir de 18 h 30 au 87.64.66.80.

DIVERS

(62) Echange Amiga 600 contre Amiga 1200 et achète Theme Park, Robinson, Sim City 2000, Body Blows d'occasion. Ecrire à Jimmy au 27 Rue de Penin 62127 MAIZIERE.

(64) Cherche Amiga 1200 + jeux. Téléphoner à Christian au :
59.25.94.83.

(84) Recherche pour Amiga 500, le jeu The Manager en Version Française. Faire des offres à l'adresse suivante : GIBERT David Germac 16/200 1er GMS 84998 APT ARMEES.

(92) Hello, je m'appelle David et je suis bloqué à Monkey Island I et II. J'achèterai à des prix réduits les deux solutions. Contactez-moi après 18 h au 46.55.00.32.
C'EST TRES URGENT. MERCI.

(93) Recherche Lost Patrol.Indy 4. Settlers prix sympas ou échange contre Oldies.
Ecrire à SIMONET MArc 10 Allée C. Colomb 93130 NOISY LE SEC, ou téléphoner au 49.42.95.17.

(95) Cherche aide pour Action Replay 3. Achète éditeur de secteurs, DP. Contacter Benjamin au 34.69.42.80. le soir.

AMIGA MIC MAC

PAR IMRE

Houilles, Houilles, Houilles ! Qu'est-ce qu'il était difficile le MIC-MAC du précédent numéro !!! Qu'est-ce qu'on a reçu comme bonnes réponses !! J'ai l'impression que les fêtes de fin d'année vous ont boostés pour nous répondre... Fini le temps où je recevais tout juste deux bonnes réponses parmi tous les coupons envoyés... Y'avait pas photo ! Faut avouer que seuls les tarrés du joystick et de l'Amiga arrivaient, non sans peine et sans échec, à compléter les grilles de l'AMIGA MIC-MAC... Quoiqu'il en soit, avec un peu de bon sens et un minimum de reflexion, tout le monde peut dorénavant espérer gagner le jeu de son choix. D'ailleurs, j'ai même pas besoin de l'expliquer puisque vous avez été plus nombreux que jamais à me renvoyer vos réponses, preuve en est faite que je ne racontes pas que des conneries... Sinon, toujours le même principe. Vous répondez correctement aux deux charades, à l'anagramme et vous retrouvez les titres des jeux qui se cachent derrière les écrans crypté (sans oublier la question subsidiaire !)... et voilà ce que vous pourriez empocher :
Terminator 2, The Games, Brutal Foot, Wizkid, Ralph, Robosport, Open Golf, Famille Adams, Morph, Sim Ant, Moktar, F29, Arme Fatale, Sport Collection, Global Effect CD, Dangerous Street CD ou Trolls CD.
Faites-moi parvenir vos réponses sur papier libre ou mieux, sur carte postale (coquines de préférence les cartes ! on publiera la plus appréciée par la rédac' et y'aura une surprise pour l'expéditeur...), en indiquant bien le jeu que vous souhaiteriez recevoir. Alors... qui seront les deux heureux gagnants de ce onzième numéro d'AC ?
En ce qui concerne le numéro précédent, les QUATRES (fête oblige !) gagnants pour qui l'année commence en beauté sont...
les deux plus rapides :
- (Désolé, on est en bouclage, le bureau du directoire en Tapetteries est fermé, les lots ont été envoyés mais les noms ne seront publiés qu'au prochain numéro.
au tirage au sort : BERNARD Didier (72) gagne WIZKID et DESTREBECQ Carole (Belgique) gagne TERMINATOR 2.

CHARADE 1 :

- Mon premier est une note de musique,
- Mon second se dit aussi quand on a faim («j'ai les...),
- Ma troisième m'appartiend,
- Mon quatrième est un grand pays asiatique,
- Mon tout est l'adaptation des petits jouets Majorette.

ANAGRAMME :
En remettant les lettres dans le bon ordre, vous découvrirez le titre d'un jeu :

P E P S Y C O L A A

CHARADE 2 :

- Mon premier n'est pas rapide,
- Mon second est le côté de quelque chose,
- Mon troisième pousse sur les chênes,
- Mon quatrième sert de refuge aux oiseaux,
- Mon tout fuse à 250 km/h.

REPONSE DU MIC-MAC 10 :

Il fallait trouver en charades :
- SANG-CIBLE-SAUT-COEUR, pour SENSIBLE SOCCER
- MOT-TOT-ROT-LA, pour MOTOROLA (microprocesseur des Amiga)

Pour l'anagramme c'était SIERRA SOCCER et les deux photos d'écrans correspondaient aux jeux BENEFACTOR et K240 (FACILE !)

QUESTION SUBSIDIAIRE :

A votre avis, quel sera le nombre de bonnes réponses reçues par le magazine à la date du 15 JANVIER 95 (à minuit) ?

ANNONCE GRATUITE

(Prioritaire aux abonnés)

DEPARTEMENT : ☐☐

RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ AUTRE

Amiga Concept se réserve le droit de ne pas publier les annonces qui ne seraient pas conformes à la législation.



BRILLIANCE





Imaginez un endroit où tout est plus vivant, plus coloré, plus facile ; un endroit où tout est different mais où tout vous paraît limpide et immédiat.

Brilliance™ de Digital Creations est un logiciel de dessin et d'animation intégralement nouveau qui vous apporte les performances de l'Amiga sur un plateau. Son interface "empilable" met toutes ses fonctions directement à votre portée : Undo / Redo illimité, dessin par courbes de Bézier, dégradés sur 256 couleurs, "banque" de 8 brosses fixes ou animées directement accèssibles, aérographe totalement paramétrable, fonctions d'animation très évoluées incluant le niveau de transparence de la brosse (effets de fondus) et le facteur d'accélération sur chacun des axes.

Mais Brilliance™ est avant tout un logiciel de dessin surpuissant capable de fonctionner dans tous les modes graphiques de l'Amiga y compris en 256 couleurs et en HAM8. Son module TRUEBrilliance™ permet même de travailler en HAM6 ou HAM8 sur des images en 15 et 24 bits dont la résolution n'est limitée que par la mémoire disponible.



Si, comme Jim SACHS, vous avez choisi l'Amiga pour ses performances graphiques, comme lui, vous opterez pour Brilliance™. Brilliance™ est dès à présent disponible chez votre revendeur et à la Fnac.

DIGITAL CREATIONS

Distribué en France par
Réseau revendeurs CiS (liste sur simple appel au 57 891 140)
Fnac (coordonnées de la Fnac la plus proche de vous au 57 891 140)
Distribué en Belgique et Luxembourg par
E.I.S 31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE - COINTE
Tél / Fax : 41 52 71 95

Les produits Digital Creations sont édités en version française et supportés par CiS
14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

CiS